LE JEU DE RÔLE

LA REINE DES GLACES



DÉCOUVREZ LA CONTRÉE DES GLACES ET DES NEIGES !

Cerné par les vastes étendues de l'Empire, au sud, et par les cauchemardesques Désolations du Chaos, au nord, vous voici au Kislev, le royaume de la Reine de Glace, une nation célèbre pour la vaillance de ses populations capables de résister sans faillir aux assauts des hordes affamées venues du nord, d'endurer le froid stupéfiant et la morne solitude qui règnent dans l'immensité lugubre de la steppe, de persévérer et de survivre, envers et contre tout. Pourtant, le Kislev a bien plus à offrir qu'un hiver épouvantable et des luttes incessantes contre le Chaos. C'est une terre riche, dotée d'une culture et d'une histoire fascinantes, habitée par un peuple fier, gardien d'un noble héritage. Tout en étant le rempart qui protège les faibles hommes du sud et qui constitue la première ligne de défense contre l'anéantissement, le Kislev n'en reste pas moins une nation farouchement indépendante, forte, d'une immense endurance.

La Reine des Glaces est le livre de référence qui vous manquait sur le Kislev ; il recèle une mine d'informations sur cette nation. À l'intérieur de ce magnifique supplément, vous trouverez :

- Un panorama détaillé de cette nation évoquant l'indomptable esprit de son peuple et la rigueur de son climat.
- Un résumé de son histoire retraçant l'apparition des diverses tribus qui composent son peuple et les conflits qui ont donné naissance au Kislev d'aujourd'hui.
- Une fascinante analyse de la politique et de la législation kislevites mettant en lumière les tensions et les différences qui existent entre les différentes populations qui vivent sur son territoire et celles qui sont liées à des critères sociaux ou régionaux.
- La présentation des principales religions du Kislev, avec toutes les précisions sur les cultes, les ordres et les restrictions imposées par des dieux tels que Dazh, Tor et Ursun.
- Des conseils pour faciliter l'utilisation du Kislev en tant qu'univers de campagne, y compris des recommandations relatives à la survie dans l'oblast, des repères géographiques et la description complète des cités de Kislev, Praag et Erengrad.
- Tout ce dont vous avez besoin pour créer et jouer un personnage au Kislev.
- De nouvelles carrières propres à cette contrée si particulière, telles que la Sorcière de glace, l'Ambassadeur et le Lancier ailé.
- De nouvelles règles pour la gestion de la magie qui vous permettront de mieux appréhender la nature de la magie de glace et de la magie des chamanes.
- Une sélection complète de nouveaux sorts destinés aux Sorcières de glace, aux Chamanes et aux prêtres de Dazh, de Tor et d'Ursun.
- Une mini-aventure qui vous permettra de lancer votre prochaine campagne au Kislev.
- Un nouveau bestiaire riche en monstres originaux, afin de mieux évoquer l'atmosphère et l'étrange nature du Kislev.

Dans les rudes steppes du Kislev, l'aventure vous tend les bras Que vous soyez à la recherche du champ de bataille idéal pour engager le combat contre le Chaos et les peaux-vertes ou encore en quêtes de sombres ruelles dissimulant d'innombrables mystères et d'odieux meurtriers, *La Reine des Glaces* est le guide qu'il vous faut.

L'AVENTURE VOUS ATTEND SUR LA TERRE DE L'OURS !

LA REINE DES GLACES EST UN SUPPLÉMENT D'AVENTURE POUR WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE.

WARHAMMER SUR LE WEB : WWW.WARHAMMERJDR.FR



FANTASY FLIGHT GAMES

Bibliothèque INTERDITE

Prix public : 34,50 €



Le Jeu de Rôle

La Reine des Glaces

Un guide du Kislev

~ Version Originale ~

Équipe de création : *David Chart, Steven Darlington, Andy Law & Graham McNeill*

Développement : *Robert J. Schwalb*
Édition : *Kara Hamilton*
Direction et Conception artistique : *Hal Mangold*
Logo de WJDR : *Darius Hinks*
Couverture : *Stef Kopinski & Andrew Law*
Cartographie : *Andrew Law*
Illustrations intérieures : *Alex Boyd, Carl Frank, Martin Hanford, Pat Loboyko, Eric Lofgren, Chuck Lukacs, Scott Purdy, Pascal Quidault & Adrian Smith*
Responsable du développement : *Owen Barnes*
Responsable produit : *Kate Flack*
Directeur de Black Industries : *Marc Gascoigne*

~ Version Française ~

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Maquette française : *Stéphanie Lairet*
Traduction : *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts, Sandy Julien pour Kaneda*
Réécriture : *Jérôme Vessiere pour Kaneda*

WWW.WARHAMMERJDR.FR

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Fantasy Flight Games
Première édition française, Septembre 2008.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.



Bibliothèque Interdite

Fantasy Flight Games
1975 W County Rd B2
Roseville
MN 55113
USA

Bibliothèque Interdite
19 rue de Choiseul
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN 13 : 978-2-9-1598987-8

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Fantasy Flight Games : www.fantasyflightgames.com






~ Table des matières ~






INTRODUCTION

Les audacieux qui osent s'aventurer dans les territoires glacés et inhospitaliers du Kislev y rencontrent bien souvent le danger, les épreuves et l'angoisse et pourtant, malgré cela, nombreux sont les héros qui n'hésitent pas à braver ces périls dans l'espoir d'y trouver gloire et fortune. Le Kislev est la plus septentrionale des nations civilisées du Vieux Monde ; c'est une contrée qui se trouve en permanence à deux doigts de l'annihilation car elle partage une frontière avec les terrifiantes Désolations du Chaos, royaumes des Dieux Sombres et patrie des tribus de barbares assoiffés de sang qui vénèrent ces divinités.

Ces terres au climat glacial et rigoureux sont habitées par des populations robustes et endurantes, accoutumées à la vie dans les steppes immenses qui s'étirent à l'infini, sans le moindre relief. Cernés par la mer des Griffes à l'ouest, le Pays des Trolls au nord et les Montagnes du Bord du Monde à l'est, ses habitants doivent lutter pour survivre, constamment soumis aux attaques des pillards descendus de Norsca, des tribus orques et gobelines qui se cachent dans les montagnes et des bandes de maraudeurs nomades qui infestent la steppe elle-même. Les terres du Kislev sont le rempart qui protège l'Empire contre les invasions venues du nord et les deux nations ont combattu côte à côte à de nombreuses reprises au fil des siècles, afin de défendre leurs territoires des infâmes partisans du Chaos, parmi lesquels le plus récent fut Archaon, l'Élu des Dieux Sombres, à la tête de ses hordes diaboliques.

Les conditions de vie terriblement rudes qui règnent sur cette terre ont engendré une population d'hommes et de femmes extrêmement endurcis, qui ont véritablement intégré dans leur mode de vie la menace constante de la mort et de la destruction de tout ce qu'ils possèdent. Aux yeux de la plupart des étrangers, les habitants du Kislev paraissent austères et taciturnes, ce qui n'est guère surprenant quand on pense au climat qu'ils endurent et à la précarité de leur existence. Pourtant, ils ont un sens de l'humour assez noir, voire morbide, et respectent toujours le code de l'hospitalité en accueillant les étrangers comme les amis autour de leur foyer.

L'extrême nord du Kislev est une région sauvage, très inhospitalière, hantée par des tribus de maraudeurs et de pillards. Les rares communautés que l'on y trouve ne parviennent à survivre que grâce aux hautes palissades derrière lesquelles elles s'abritent et au courage des braves guerriers qui les défendent. La nuit, quand le froid de la tombe descend sur la terre, les Kislevites ferment étroitement leurs portes et leurs fenêtres pour ne pas entendre les plaintes des fantômes des anciennes guerres oubliées qui résonnent sur la steppe, portées par les hurlements du vent.

Les terres du sud sont un peu plus hospitalières, bien qu'il y fasse très froid durant la plus grande partie de l'année, et l'on y rencontre beaucoup plus de communautés isolées et de fermes fortifiées. Nombreux sont les habitants de l'Empire qui considèrent le Kislev comme une contrée arriérée ; ce point de vue se fonde essentiellement sur l'aspect des constructions que l'on peut y voir et le mode de vie rustique de ses habitants. Toutefois, cela n'est pas vrai de ses grandes cités où l'on peut voir de magnifiques temples et des palais qui feraient l'envie de bien des nations dites civilisées. La capitale du pays, qui porte également le nom de Kislev, recèle d'incroyables merveilles architecturales et culturelles, et Erengrad est l'une des plus grandes cités du monde et l'une des plus cosmopolites.

PARTIR À L'AVENTURE AU KISLEV

Une terre où règnent de tels contrastes ne pouvait qu'attirer les aventuriers, car la promesse de la gloire et de grandes richesses recèle un puissant attrait pour ces individus à l'âme impétueuse. Les mercenaires font facilement fortune au Kislev car les périls abondent dans les vastes étendues que doivent traverser les marchands étrangers et les ambassadeurs pour parvenir à leur destination. Les chercheurs de trésors y viennent aussi, attirés par l'espoir de retrouver les tombeaux oubliés d'anciens seigneurs de guerre afin de les piller et, peut-être, de découvrir le lieu secret des légendaires sépultures des reines-khans de l'Antiquité.

Certains sont poussés vers le nord par de plus sombres motivations, car les Vents de Magie soufflent puissamment dans ces contrées et la terre y est imprégnée de leur énergie. Dans ces régions où la violence fait partie intégrante de la vie, ceux qui ont le goût des combats trouveront quantité d'occasions de mettre leurs talents martiaux à l'épreuve. Quant à ceux qui désirent disparaître afin d'échapper aux conséquences de leurs mauvaises actions, ils n'auront aucun mal à y parvenir dans les steppes désertiques et désolées de ce pays.

Le Kislev est une terre de sombres mystères. Les réglementations rigoureuses que de sévères légistes essayent d'imposer aux contrées du sud n'ont pas cours ici et toutes sortes d'aventures attendent ceux qui auront le courage de venir les y chercher. Des bandes de brigands brutaux et de trafiquants d'esclaves sillonnent les steppes et des aventuriers pourraient être désireux de retrouver une ou des personnes enlevées lors de l'un de leurs raids. Certains peuvent être engagés comme gardes du corps d'un prince marchand, ou encore pour convoyer des messages importants entre deux cités kislevites. Ceux qui parviennent à échapper aux griffes du bourreau se réfugient fréquemment au Kislev et les chasseurs de primes qui s'aventurent au nord à la recherche de ce genre de proie ne manquent pas. Quant aux chercheurs de trésors, ils se lancent souvent à l'assaut des vertigineux sommets des Montagnes du Bord du Monde, à la recherche de l'or qui serait encore caché, dit-on, au cœur d'anciennes forteresses naines oubliées. D'autres aventuriers se laissent prendre par le virus de l'exploration et des voyages et traversent le Kislev avant de continuer leur périple en direction des mystérieuses contrées de l'est, bien décidés à passer les dangereuses chaînes de montagnes par les cols infestés de peaux-vertes et à poursuivre leur chemin vers les sauvages Terres des Ogres et, peut-être, jusqu'au lointain Cathay.

Certains héros désireux d'affronter leurs pires cauchemars prennent la direction du nord et traversent les eaux glacées de la Lynsk pour entrer en pays troll où les attendent des bêtes monstrueuses et des créatures horriblement déformées par les pouvoirs mutagènes du Chaos. De telles aventures se terminent quasiment toujours par la mort, car les monstres qui hantent ces territoires inhospitaliers sont d'une férocité mortelle. Pourtant, ces aventuriers parviennent parfois à survivre suffisamment longtemps pour découvrir l'un des innombrables tombeaux où dorment les champions des tribus, tombés au combat. Ils peuvent alors s'approprier des fortunes en or et en joyaux et même, à l'occasion, découvrir une arme ou une armure enchantée. Les trésors qui se dissimulent au Pays des Trolls sont parfois d'une telle splendeur que cela justifie, aux yeux de ceux qui les recherchent, tous les dangers encourus pour les retrouver.

Seuls les plus téméraires des aventuriers (ou ceux dont le cœur recèle une parcelle de ténèbres) osent s'aventurer dans les Désolations du Chaos, au-delà du Pays des Trolls, car c'est une contrée où règnent la folie et la corruption. Les lois de la réalité n'y ont plus aucune signification et la terre semble ondoyer et se métamorphoser au gré de la volonté de démons hurlants. Dans ces royaumes, les Dieux Sombres règnent en maîtres et tous ceux qui parviennent à s'échapper de ces régions infernales en reviennent changés à jamais.

Au Kislev, l'aventure n'est pas pour les timorés ni pour les âmes sensibles car les dangers sont innombrables et il n'existe pas de profit facile dans les steppes sauvages. En revanche, pour les audacieux et les valeureux, les récompenses peuvent être immenses.

ICI, C'EST LE KISLEV !

La neige volait en aveuglants tourbillons de blancheur glacée autour des quatre cavaliers qui se frayaient un chemin en direction de la silhouette sombre de la stanitsa ; la palissade de ce village était une vision bienvenue après tant de jours passés à voyager dans la steppe lugubre. Malgré l'épaisseur de ses fourrures, Dieter frissonna et se sentit transporté d'une inexprimable gratitude à la vue de cette manifestation de la civilisation, même s'il savait à quel point ce mot pouvait être relatif dans ce pays sauvage et primitif. Son cheval trébucha dans la neige profonde et il entendit Torbek lâcher un juron lorsque sa bête en fit autant. Dès le départ, le nain avait exprimé son aversion à l'encontre du simple concept d'équitation, mais ils n'avaient guère eu le choix. S'ils voulaient avoir la moindre chance de rattraper les esclavagistes, cela ne pouvait être qu'à cheval.

— Je vous jure que cet animal le fait exprès pour essayer de me désarçonner, grommela-t-il.

Personne ne lui répondit, pas même Markus, le belliqueux escrimeur qui ne manquait jamais une occasion de se moquer de l'austère guerrier nain de Karaz-a-Karak. La lumière du soleil s'éteignait rapidement et leur guide dolgan les avait poussés aux limites de leur endurance durant la semaine qui venait de s'écouler, à tel point que le simple fait d'entretenir une conversation leur demandait un véritable effort.

Ils avaient voyagé sur d'innombrables lieues, à travers une steppe glaciale qui se déployait à l'infini autour d'eux, dans une immensité vide et désolée qui semblait toucher l'horizon, perdus sous un ciel qui, d'une manière ou d'une autre, semblait plus vaste que celui qu'il avait toujours vu chez lui, à Ludendorff. Les sombres forêts de l'Empire restreignaient le champ de vision d'un homme et réduisaient sa perspective sur le monde, mais ici la steppe immense et sans limite lui rappelait sa totale insignifiance. On lui avait parlé d'individus qui avaient perdu la raison dans la solitude des plaines sauvages du Kislev et, pour avoir passé la plus grande partie de ces dernières semaines à voyager sous le ciel vide de cette terre désertique, il n'avait aucune peine à croire la chose possible.

Dans le langage chantant de son peuple, Zakir, leur guide, cria quelque chose en direction de la stanitsa mais il sembla aux oreilles de Dieter que le vent hurlant emportait les trois quarts de ses paroles.

— Tu parles qu'ils vont nous laisser rentrer ! grogna Torbek. Pour quelle raison nous ouvriraient-ils ?

— Allons, lui dit Markus. Quel mal pourrions-nous leur faire ? Nous ne sommes que quatre cavaliers.

— Certes, acquiesça Dieter. Nous savons cela, mais pas eux. Pour autant qu'ils puissent le savoir, il pourrait y avoir une centaine de kyazaks cachés dans ce blizzard, qui attendent que nous leur bloquions la porte une fois qu'elle sera ouverte.

— Foutus Kislevites, s'écria Markus. Est-ce qu'ils ne se détendent jamais ?

— Est-ce que tu n'en ferais pas autant si tu vivais aussi près du Pays des Trolls ? lui demanda Dieter.

— Arrête donc de faire le raisonneur ! riposta Markus d'un ton sec. Ce que tu es en train de me dire, c'est que nous allons passer une nouvelle nuit dans la steppe ? Formidable !

Dieter ouvrit la bouche pour répliquer mais il ravala sa réponse en entendant un cri descendre de la palissade, au-dessus de leurs têtes. Il leva la main et essaya de suivre l'échange de phrases hurlées entre Zakir et les hommes en faction sur le chemin de ronde, mais le peu de kislevarin qu'il avait réussi à assimiler était insuffisant pour parvenir à saisir le sens de ce que les hommes étaient en train de se dire.

À présent qu'ils s'étaient rapprochés, il pouvait voir que le village avait été bâti sur les pentes d'un monticule peu élevé, avec un zal d'aspect robuste au centre, entouré d'une palissade renforcée de pierres ; il vit un certain nombre de maisons peintes en blanc, serrées les unes contre les autres derrière la palissade externe aux pieux bien aiguisés. Par-dessus le sommet de ces pieux, Dieter distingua les silhouettes de guerriers armés de longues javelines et d'arcs, et habillés d'épaisses fourrures pour se protéger des pires attaques du froid. Il sentit les poils de sa nuque se hérisser en réalisant qu'il y avait probablement au moins une douzaine de flèches qui pointaient sur son cœur en cet instant même.

Devant la lourde porte en gros madriers de la stanitsa, Zakir faisait tourner sa monture sur place ; c'était un poney des steppes rouan, au large poitrail et au tempérament agressif. Le guide criait et riait avec les gardes de la porte.

— Au nom de Sigmar, mais qu'est-ce qu'il fabrique ? s'écria Markus.

— Il rigole, répondit Dieter, tout aussi perplexe.

— Alors ça y est, ajouta Torbek. La steppe lui est montée à la tête et le pauvre gars a perdu la boule. On va tous mourir ici et c'est vraiment pas une manière de mourir pour un fils de Grungni, de geler à mort dans c'te désertification. Il n'y a même pas une montagne décente en vue.

— Non, je ne crois pas que nous allons mourir, coupa Dieter en entendant des craquements de bois et le raclement d'une lourde barre que l'on soulevait de la porte. Les vantaux pivotèrent lentement vers l'extérieur en repoussant des montagnes de neige sur leur passage et Zakir leur fit signe d'entrer. Talonnant son poney, Dieter avança vers l'ouverture. Torbek et Markus se dépêchèrent de le suivre.

— Que leur as-tu dit ? demanda-t-il en arrivant auprès de Zakir. Comment les as-tu persuadés de nous ouvrir la porte ?

Le Dolgan à la tête rasée haussa les épaules.

— Persuader ? Qu'est-ce que c'est ?

— Pourquoi nous laissent-ils entrer ?

— Zakir seulement demander pour passer la nuit, répondit le Dolgan comme s'il expliquait quelque chose à un simple d'esprit. Est malpoli refuser hospitalité de la maison pour les étrangers. Et hetman de Dzhafarov ne veut pas déshonorer lui en laissant nous mourir ici dehors. Est très froid.

— Bien trop froid pour rester là à gaspiller son temps en bavardages, approuva Markus en passant la porte.

— Le garçon n'a pas tort, ajouta Torbek en obligeant sa monture à suivre celle de l'épéiste. Ça nous changerait agréablement de dormir dans un lit bien chaud, pour une fois.

— Parole de nain est vraie, leur dit Zakir. Allez. Va faire salutations à hetman et puis manger et boire près du feu !

Dieter ne pouvait trouver à redire à ces paroles et il passa la porte à son tour pour entrer dans la stanitsa. Les chaumières et les granges du village étaient enveloppées d'une épaisse couverture de neige ; sous les sabots de son cheval, la terre était aussi dure que de la pierre et striée de traces de passage. En levant les yeux vers l'intérieur de la palissade, il vit une petite douzaine d'hommes sur le chemin de ronde en bois, aux aguets, attentifs au moindre signe de la présence de kyazaks ou de créatures pires encore. En effet, pour ces gens qui vivaient si loin dans le nord des steppes du Kislev, les pillards humains représentaient probablement le moindre des dangers qui menaçaient la stanitsa.

Après qu'ils eurent pris soin de leurs montures, Zakir et un guerrier nommé Aydin les menèrent le long de la pente du monticule, en direction du zal aux épaisses murailles. Les volets des étroites fenêtres du bâtiment étaient clos et sa lourde porte de bois ferrée étroitement fermée contre la fureur des éléments. Un filet de fumée montait du toit. Dieter se dit que cette bâtisse reflétait bien l'idée qu'il se faisait du peuple kislevite : des gens pragmatiques, austères et peu accueillants.

De la hampe de sa javeline, Aydin cogna contre la porte et, au bout de quelques secondes, elle s'ouvrit. Ils se dépêchèrent d'entrer.

Dieter fut assailli par une vague de chaleur. Il cligna des paupières, soudainement ébloui. Deux feux rayonnaient dans de larges foyers, emplissant la salle d'une chaude lumière orangée et une appétissante odeur de viande rôtie montait de plusieurs broches qui tournaient lentement au-dessus des foyers. Assis sur des amoncellements de couvertures aux vives couleurs, des groupes de Kislevites chantaient à pleine voix ; des hommes en longues chemises dansaient et bondissaient autour des feux, au rythme des claquements de mains, tandis que l'on jouait une musique enjouée sur des sortes de harpes et des instruments qui ressemblaient à des violons.



Cette débauche de couleurs offrait un contraste si saisissant avec la blancheur lugubre qu'ils avaient traversée sur leurs montures que Dieter resta muet de stupéfaction devant la scène pittoresque et animée qui se présentait à ses yeux.

Des femmes à la longue chevelure, vêtues de châles écarlates, faisaient circuler de grands plats de viande et de légumes à la ronde et les hommes se passaient des outres de boisson en riant. À l'autre extrémité de la grande salle, sur une petite estrade de bois, un homme à la stature impressionnante, dont le crâne rasé était surmonté d'une seule mèche de cheveux noirs et qui arborait une longue moustache tombante, était assis sur un magnifique fauteuil de bois sculpté. Il frappait dans ses mains au rythme de la musique et une grande hache était appuyée contre la paroi à côté de lui.

— Que se passe-t-il ? demanda Markus. C'est jour de fête ?

— Fête ? répondit Zakir. Non, ici c'est stanitsa Dzhafarov et c'est bon soir pour manger et boire. Tiens, prends du koumiss.

— Merci bien, dit Dieter en acceptant la gourde de peau et en buvant une gorgée de l'alcool qu'elle contenait. Ayant déjà eu l'occasion de goûter le koumiss, il savait qu'il ne fallait le boire qu'à petites gorgées car il s'agissait d'une liqueur beaucoup plus forte que toutes les boissons produites dans l'Empire. L'alcool descendit comme une brûlure le long de son œsophage, mais il se sentit réconforté par sa chaleur.

— Viens, ajouta Zakir en lui prenant le bras et en le conduisant vers l'homme assis à l'autre bout de la salle. Tu dois présenter respects à hetman.

Dieter n'arrivait pas à concilier le dynamisme et les rires qu'il voyait autour de lui avec l'image sinistre et rébarbative qu'il s'était forgée des gens du Kislev lors des rencontres qu'il avait faites jusque-là. En voyant le hetman se lever de son fauteuil pour les accueillir, il se sentit soudain envahi d'un sentiment chaleureux à l'égard de ce peuple du nord.

L'homme était grand et puissamment charpenté. Ses épaisses fourrures et ses vêtements colorés ne dissimulaient pas son physique athlétique et son maintien guerrier. Dieter lui adressa un respectueux salut de la tête et Markus et Torbek firent de même.

— Moi Osman Marmedov, lança le hetman d'une voix retentissante, en reikspiel mais avec un fort accent. Vous bienvenus dans Dzhafarov. Ma maison est ta maison.

— Nous vous sommes très reconnaissants, répondit Dieter. Nous sommes honorés de votre hospitalité. Bien sûr, nous vous dédommagerons pour la nourriture et l'hébergement.

— Dédommagerons ? Je ne pas comprends.

Zakir agita la main et dit rapidement quelque chose en kislevarin à Marmedov avant de se retourner vers Dieter.

— Pas offrir argent ! siffla-t-il. C'est insulte pour hospitalité !

— Désolé, répondit Dieter. Je ne savais pas.

— J'ai dit que tu raconteras des histoires de ton pays, coupa Zakir. C'est prix pour l'abri.

— Ah, bien ! Ça nous pouvons le faire, intervint Torbek fièrement. J'ai mille ans d'histoires à lui raconter.

Marmedov s'approcha tout près de Dieter ; son haleine sentait le koumiss et la viande.

— Mange. Bois. Dis-moi pourquoi tu voyages pendant raspotitsa.

Dieter savait que ce mot signifiait « l'absence de routes » et qualifiait la période mortelle où les neiges recouvraient le Kislev d'un manteau si épais qu'il n'était plus possible de trouver son chemin, un temps où les indications et les cartes ne servaient plus à rien. Voyager à cette époque équivalait plus ou moins à un suicide, mais ils avaient une tâche à accomplir et les neiges étaient arrivées soudainement, s'abattant sur eux sans prévenir.

— Nous sommes à la poursuite d'une bande d'esclavagistes kyazaks qui ont attaqué la stanitsa de Natavan, lui répondit Dieter. Ils ont pris la fille du hetman parmi leurs captifs.

Le visage de Marmedov s'assombrit et il acquiesça de la tête en crachant dans le feu.

— Kyazaks sont pourriture malfaisante, gronda-t-il. Ils s'attaquent au peuple de notre terre sans rien donner en échange. Hetman de Natavan t'envoie, toi, pour trouver sa fille ? Pourquoi ? Il n'a pas fils, pas guerriers ?

— Ses fils sont morts, lui dit Torbek, tués dans la bataille et il n'a plus beaucoup de guerriers.

Le hetman haussa les épaules.

— C'est bonne mort. Quand tu trouves kyazak, tu le tues. Stanitsa Dzhafarov te donne nourriture et guerriers pour la chasse.

— Merci, dit Dieter en s'inclinant devant Marmedov.

— C'est pas d'importance, répondit Marmedov. Repose et mange. Demain tu chasses kyazaks.

Le hetman avait à peine terminé sa phrase lorsqu'une obscurité soudaine se fit dans la grande salle et toute la chaleur sembla fuir ses murs tandis que les feux vacillaient et crachotaient dans les foyers. Dieter se saisit de la poignée de son épée et Marmedov empoigna la hache qui était posée près de son fauteuil.

Toutes les chansons moururent et la musique s'arrêta. Les guerriers s'emparèrent de leurs javelines et de leurs épées rangées sous les couvertures et bondirent sur leurs pieds. Dans le silence qui était soudainement tombé sur l'assistance, Dieter sentit une crainte terrible lui remonter le long de l'échine et il entendit un lointain hurlement passer à l'extérieur, porté par le vent qui secouait les volets.

— Que se passe-t-il ? hurla Markus qui avait tiré son épée.

— Fais silence ! rugit Marmedov en regardant le trou d'évacuation de la fumée dans la toiture de la grande salle. Le ryzhnyi khoziain chevauche les vents. Si nous avons la chance, il passe son chemin.

Dieter leva les yeux, suivant le regard du hetman, observant les ténèbres de l'autre côté du trou, à la recherche du moindre signe de mouvement, regrettant de ne savoir ce qu'il devait chercher des yeux. Dans la salle, on n'entendait plus que le crépitement étouffé des braises et le gémissement lugubre du vent, de l'autre côté des murailles du zal. Retenant son souffle, Dieter jeta un regard à Markus et Torbek. Le nain brandissait sa hache et Markus se tenait en garde, rigides, p rêts au combat. Eux aussi avaient perçu ce sentiment de peur rampante qui s'était insinué dans la salle comme la lame sournoise d'un assassin.

Marmedov leva la main et Dieter entendit un son à peine audible, la rumeur d'un battement d'ailes, comme si quelque chose d'immense les survolait. À peine l'avait-il perçu que le son s'évanouit et que le sentiment de crainte qui s'était emparé de lui commença à s'amenuiser.

Durant une dizaine de battements de cœur, rien ne bougea.

Puis les ténèbres disparurent et les flammes des feux bondirent, ronflantes, ayant retrouvé toute leur vigueur. Marmedov alla reposer sa hache et cria quelque chose en kislevarin. Les musiciens reprirent leur musique là où elle s'était arrêtée et les chanteurs se remirent à chanter.

— Par le saint nom de Sigmar, qu'est-ce que c'était que ce truc ? souffla Markus.

Marmedov lui posa une énorme main sur l'épaule.

— Pas parler de lui. Mauvaise chance.

— Mais...

— Nya ! coupa Marmedov d'un ton sévère et sans réplique. Est notre coutume. Tu respectes.

— Oui-da, garçon, ajouta Torbek. Fais comme l'homme te dit.

— Vous n'êtes pas inquiet ? demanda Dieter. Cette chose pourrait revenir.

Marmedov haussa les épaules et prit une grande lampée à une gourde de peau

— C'est pas d'importance. Demain peut-être nous sommes morts, alors ce soir nous buvons et mangeons et chantons. Ici, c'est le Kislev !



LA CONTRÉE ET SES HOMMES

« C'est en chacun de vous que réside la force du Kislev. Le pays vous a tous convoqués ici et c'est ici que vous allez mettre cette force à l'épreuve en vous dressant contre le Chaos. Cette terre est parcourue d'une grande puissance qui demain courra dans chacune de vos veines. Faites-en bon usage. »

— La Reine de Glace du Kislev

Chapitre I

La contrée inhospitalière du Kislev s'étend au nord-est de l'Empire et fait office de rempart entre le pays de Sigmar et les Royaumes du Chaos. Le Kislev est une terre de steppes parsemées de hautes herbes ondulantes et de torrents et rivières glacés. Des communautés éparses apparaissent dans ce désert froid et d'imposantes villes se dressent dans le paysage comme autant de fières îles de pierre. Le climat y est rude et impitoyable, seuls les hommes les plus robustes et déterminés pouvant y survivre. Les Kislevites sont autonomes et aussi coriaces que des loups. Leurs voisins plus « civilisés » les considèrent souvent comme rétrogrades et rustiques, mais personne ne peut douter de leur bravoure et de leur ténacité, car le Kislev est une terre éternellement postée sur le seuil de la destruction. Ses gens ont vu à plusieurs reprises leur pays dévasté par les immondes hordes nordiques des Désolations du Chaos, mais ce peuple stoïque affronte aujourd'hui une vie plus froide et âpre que tout ce qu'il a connu jusqu'ici.

Géographie générale

Au sud et à l'ouest, le Kislev est bordé par les vastes et sombres forêts de l'Empire, pays envers lequel il s'est engagé dans l'Alliance éternelle, à la suite de la Grande Guerre contre le Chaos. Pendant des siècles, les guerriers du Kislev et les soldats de l'Empire ont combattu les forces des Dieux Sombres, et bien que les relations entre les deux nations n'aient pas été constamment harmonieuses, elles ont toujours su répondre à l'appel de la bataille chaque fois que l'autre s'est trouvée en péril. La mer des Griffes délimite la côte occidentale du Kislev et les communautés qui y survivent de pêche et de chasse à la baleine doivent sans cesse faire face à la terreur des pillards norses, qui voguent depuis leurs ports givrés pour accabler ces terres plus méridionales. Le Kislev ne dispose pas de flotte à proprement parler, si bien que tous ces villages doivent assurer leur propre défense quand ils repèrent à l'horizon des drakkars norses venus cueillir butin et esclaves.

La morne contrée qui s'étend au-delà de la Lynsk, très au nord, est connue sous le nom de Pays des Trolls. C'est une terre hostile de tribus en guerre et de bêtes du Chaos aux horribles mutations. Les Montagnes du Bord du Monde constituent une barrière pratiquement infranchissable au nord-est et à l'est. C'est entre ces sommets sinistres que résident de nombreuses tribus d'orques et de gobelins.

Entre ces limites, on trouve toutes sortes d'environnements : forêts, rivières et collines, même si les montagnes sont rares et que seuls quelques monticules terreux viennent briser la continuité de ces vastes steppes herbeuses. La frontière sud partagée avec l'Empire est depuis longtemps en place au niveau de l'Urskoy (qui tire son nom du dieu Ursun). La rivière jaillit depuis les pics des Montagnes du Bord du Monde pour s'écouler vers l'ouest jusqu'à ce que ses flots glaciaux viennent gonfler les eaux de la Talabec.

La frontière nord du Kislev est moins évidente, même si la plupart des érudits s'accordent pour estimer qu'il est plus pratique de la tracer au niveau de la Lynsk, aux flots d'un froid meurtrier, qui se déverse dans la mer des Griffes. S'il est si délicat de définir cette frontière, c'est parce que le nord du Kislev ressemble beaucoup au Pays des Trolls et à la toundra qui s'étend au-delà. Les tribus du Kislev qui s'aventurent plus au nord que la Lynsk pour chevaucher dans le Pays des Trolls ou vers l'est, le long du Haut Col (parfois appelé la Haute Passe par les incultes), sont peu nombreuses. Le nord du Kislev est une terre froide et stérile. La plupart des Kislevites qui l'occupent mènent une existence de nomades, en voyage perpétuel entre deux pâturages, comme les tribus de maraudeurs de la Terre des Ombres.

Tandis que le nord hostile laisse place au sud et que l'on s'approche des marches de l'Empire, le Kislev connaît une mutation, en adoptant beaucoup des atours des terres civilisées des gens de Sigmar. Les fermes isolées fleurissent en ce pays et la plupart des communautés sont bâties en roche brute étayée du bois local, car les pierres taillées manquent. C'est ainsi que beaucoup de ces



villages du Kislev présentent un aspect vieillot et frontalier, qui dénote un manque de civilisation pour les gens de l'Empire.

Les montagnes

À l'est, le Kislev est délimité par les Montagnes du Bord du Monde, ces sommets sinistres qui se dressent au-dessus de la steppe comme autant de crocs géants venant écorcher les cieux. Autrefois, la totalité de ce massif était aux mains des nains, qui y avaient excavé de grandes cités et forteresses. Quand le royaume nain tomba en ruine, beaucoup de ces tunnels et galeries furent détruits, oubliés ou saisis par les gobelins de la nuit et les skavens. On dit que les seules places fortes encore en place dans ces contrées nordiques sont Karak Ungor (désormais connue sous le nom de Mont de l'Œil Rouge, depuis sa prise par la tribu de gobelins de la nuit du même nom) et la citadelle perdue de Karak Vlag. Il faut être incroyablement téméraire ou inconscient pour braver les dangers indicibles des montagnes, mais l'appât du gain, l'attrait des immenses trésors qui se terrent au cœur des forteresses naines est un stimulant particulièrement puissant. La voie principale qui traverse le massif par le Kislev s'appelle le Haut Col, une route dangereuse qui part vers les mystérieuses terres orientales, où l'on raconte qu'il existe un royaume d'ogres carnivores et une race de nains corrompus par la puissance du Chaos.

Forêts et bois

Les vastes forêts de l'Empire se font progressivement moins denses vers le nord, laissant place vers la frontière à ce qu'on appelle l'*oblast* (vaste terre désolée et gelée ; pour plus de renseignements, consultez le **Chapitre VI : L'oblast**, page 49). Malgré cela, le Kislev compte bien quelques forêts et bois, dont on dit que certains abritent des communautés isolées d'elfes sylvains. Ces rumeurs ne sont probablement pas totalement infondées, car beaucoup de gens racontent avoir vu surgir de mystérieuses troupes d'archers de sous les rameaux, venues sauver des guerriers kislevites voués à une mort certaine entre les griffes des hommes-bêtes. Chaque fois, dès que les créatures du Chaos ont été terrassées, les sauveurs se sont évanouis dans les bois sans dire un mot.

L'essentiel des forêts du Kislev (ce qui reste assez maigre) s'étend dans les contrées du sud, plus fertiles, ou dans l'est plus boisé, au pied des Montagnes du Bord du Monde. On compte tout de même quelques bosquets isolés à travers tout le Kislev. Ces étendues boisées accueillent toutes sortes de créatures odieuses ; hommes-bêtes, orques, gobelins et autres, qui descendent des sommets en quête de proies.

En raison de ce manque de forêt, le Kislev est peu abrité contre les vents cinglants et incessants qui filent depuis le nord et le nord-

est. Ces bises mordantes récurent la steppe et soufflent à travers les terres avec une violence qui ne fait qu'endurcir et aguerrir ceux qui y survivent. C'est d'ailleurs ce qui a donné l'expression « vivre dans le vent », qui signifie mener une existence âpre. Ces vents féroces du nord sont perçus comme de mauvais augure et annoncent l'arrivée des tribus belliqueuses des Dieux Sombres. Quand ils sont particulièrement forts, l'ambiance est à la crainte et au doute, et les guerriers du Kislev se préparent à combattre.

La steppe

« *C'est pas naturel de s'passer d'un bon toit en pierre. Moi, j'suis resté dans ma carriole avec un gros chapeau sur la tête, pour pas devenir aussi taré qu'eux. Pas le moindre pic digne de ce nom à portée de vue, et rien d'autre que du ciel et des terres vides à l'horizon. Croyez-moi, c'est pas naturel, tout ça.* »

— Dimzad Urgrimson, marchand nain de Karaz-a-Karak.

Pour l'essentiel, le Kislev est fait de ces vastes étendues herbeuses que l'on appelle la steppe. Le voyageur n'y trouve que des masses d'air froid et très sec. La pluie fait très rarement son apparition, si bien que seules les herbes et plantes les plus coriaces peuvent y survivre, mais lorsque l'eau arrive, elle se manifeste sous forme d'averses diluviennes qui ravagent les berges des cours d'eau et empêchent tout périple, à moins d'être particulièrement déterminé. Outre les petits villages que l'on appelle *stanitsy*, presque tous les habitants de la steppe se comptent parmi les tribus nomades qui sillonnent cette contrée en quête de nouveaux pâturages. La terre du nord de la steppe est particulièrement aride et ce n'est que dans le sud plus fertile que les fermiers peuvent espérer y faire pousser quoi que ce soit. Les kyazaks résident bien ici, mais ces tribus féroces de guerriers ne cultivent rien, pas plus qu'ils n'élèvent d'animaux. Ils ne connaissent que la force à laquelle ils recourent pour assaillir les stanitsy et massacrer tous les voyageurs qu'ils croisent en s'emparant de leur or et de leurs provisions. La steppe est si vaste qu'il est presque impossible de traquer ces pillards. En revanche, celui qui est prêt à défendre les villages contre les incursions sauvages des kyazaks trouvera facilement employeur.

Le Pays des Trolls

Au nord du pays, on trouve la toundra glacée et désolée du Pays des Trolls, une terre aux formes contre nature en raison de sa proximité avec les Désolations du Chaos. Personne n'ose s'approprier cette région, car elle est infestée d'hommes-bêtes, de trolls et autres créatures à ce point corrompues qu'il est bien délicat de les identifier. Le Pays des Trolls est également occupé par des troupes du Chaos qui assoient ici leur suprématie avant de marcher vers le sud pour s'en prendre au Kislev et à l'Empire. Outre les fidèles du Chaos, les seuls habitants de cette désolation sont des tribus avilies à moitié nomades, qu'on dit descendre de celles qui furent repoussées vers le nord par les Gospodars qui colonisèrent le Kislev.

Les Désolations du Chaos

« *Alors que les humains étaient balayés de la face du monde, je décidai de ne pas agir. Ils n'apportent rien au monde et l'on peut être sûr qu'ils n'en retireront rien non plus. Pourquoi devrais-je les pleurer ?* »

— Seigneur Aldaeld d'Athel Loren

« *Le royaume des Hommes ne doit pas tomber. Notre destin est lié au leur. S'ils devaient chuter, nous tomberions avec eux. Voilà pourquoi j'ai formé leurs premiers maîtres mages et pourquoi nous ne devons pas abandonner les hommes, malgré leur barbarie.* »

– Teclis, maître du savoir d'Ulthuan

Au-delà du Pays des Trolls, s'étend la région de cauchemar des Désolations du Chaos, contrée infernale où se déchaîne une magie sauvage, où les démons marmonnent dans les vents glaciaux et où les lois de la réalité n'ont plus cours. C'est ici le royaume des Dieux Sombres et nul homme honnête ou vertueux n'ose y poser le pied, car un tel geste revient à renoncer à tout espoir de survie ou de santé d'esprit. Ici, les dieux foulent la terre et la magie s'abat sur le paysage dans une tempête de vent. Le sol bouillonne, tellement il est saturé par le Chaos, les forêts sont animées d'une vie qui va à l'encontre de la nature et le ciel saigne d'horreur devant un tel outrage. L'air y est empoisonné et seul un dément peut caresser l'envie de s'approcher d'une terre aussi pervertie.

C'est ici, au cœur des Désolations du Chaos, que les myriades de fidèles des Puissances de la Déchéance forment leurs champions et guerroient avant de lâcher leurs troupes de guerre et leurs armées vers les terres méridionales. Quand les Vents de Magie sont les plus drus, la puissance des Dieux n'en est que plus intense et leurs guerriers partent vers le sud pour piller et dévaster. Le Chaos marque leur sillage et les terres conquises se flétrissent à son contact corrupteur jusqu'à ce que son pouvoir faiblisse et que ses Royaumes reculent à nouveau. Mais une contrée ainsi pervertie ne s'en remet jamais totalement.

Climat

« *Quand je me suis rendu dans cette froide contrée, je m'attendais à rencontrer des Kislevites austères et misérables. La Dame sait qu'il me fallut traverser un mois de neige, mais où que j'allasse, je ne trouvai que vie et marques d'humour. Un humour noir, dois-je concéder, car qu'est-ce qu'une nation aussi tragique que le Kislev pourrait favoriser d'autre ?* »

— Florian Barthold, chef de guilde bretonnien

Le climat du Kislev est extrêmement variable. Il va des longs et sombres hivers aux étés doux et chauds qui voient les hautes herbes prendre feu. Quand la saison estivale est particulièrement torride, ce qui reste rare, cette menace s'avère très sérieuse, car ces incendies de steppe se propagent avec une vitesse insoupçonnable tellement l'herbe est sèche. De nombreux voyageurs non avertis se sont fait prendre dans ces flammes qui laissent rarement des rescapés. Mais ces incendies meurtriers sont peu fréquents, le Kislev étant pour l'essentiel une terre froide et morne où les rayons du soleil viennent peu réchauffer le corps.

Les hivers kislevites et leur froid meurtrier sont célèbres à travers le Vieux Monde. Quand la neige survient, la terre est saisie par cette poigne de fer. Les températures dégringolent bien en dessous du simple gel et celui qui se retrouve coincé dans la steppe en plein hiver est promis à une mort certaine. La neige recouvre le pays de son manteau blanc. Les Kislevites ont d'ailleurs un mot pour décrire cet horizon ininterrompu de blancheur et de vide. C'est ce qu'ils appellent le *raspotitsa*, ce qui signifie littéralement « l'absence de route ». Quiconque tient à la vie se gardera bien de voyager durant ces semaines. Mais même lorsque les mois hivernaux sont passés, les confins septentrionaux de la steppe restent souvent couverts de neige et la température permet rarement le dégel.

Quand le printemps pointe enfin le bout de son nez, il s'accompagne d'un mélange de neige et de pluie. Avec la fin de l'hiver, la steppe reprend vie, les tribus migrant en quête de pâturages abondants, les kyazaks chassant de nouvelles proies et les caravanes marchandes prenant la route vers de lointains marchés, chargées de marchandises. Voyager au printemps reste cependant dangereux, car le paysage glacé devient boueux et les carrioles et chariots s'embourbent facilement. On les abandonne alors immanquablement pour ne pas retarder le reste du convoi et l'exposer aux assauts des kyazaks.

LEXIQUE DU KISLEV

Tout au long de cet ouvrage, vous trouverez de nombreux mots kislevarins. Voici pour référence leur définition.

ataman : le chef du village
atamanka : la chef du village
bachór : garçon ou enfant indiscipliné ; également employé pour décrire un guerrier trop stupide ou incompétent pour survivre.
blyad : femme de petite vertu
boyar (boyarin) : noble seigneur
burmistrz : bourgmestre
chapka : toque fourrée
dewastacja : dévastation ; essentiellement employé sur un ton solennel pour décrire une terre après une incursion du Chaos
do widzenia : au revoir, ou bonne mort ; le contexte définit le sens précis
droyaska : maître ; titre octroyé aux maîtres d'armes dont les compétences surpassent celles des autres
druzhina : aristocrate
dzieá dobry : bonjour
yésaül : intendant d'un ataman
kibitkas : huttes mobiles
kika : coiffe élaborée que portent les femmes mariées
koniushy : dresseur de chevaux attitré de la Reine de Glace
korzna : cape à la taille rectangulaire ou en demi-cercle de la noblesse
koszmar : cauchemar, période de déchaînement des esprits sombres
koumiss : boisson fortement alcoolisée obtenue à partir de la fermentation du lait de jument
kozhukhi : pardessus en peau de mouton
krashenin : lin teint destiné aux aristocrates
krowa : une vache ou une personne particulièrement stupide
krug : cercles (littéral) ; employé pour décrire des troupes de cavaliers ungols
kvas : liqueur claire distillée à travers tout le Kislev, appréciée pour son taux élevé d'alcool et ses propriétés médicinales
kyazak : hors-la-loi ou pillard
lapti : chaussures à bout carré tissées à la main
mazurka : danse galante ancienne, imageant l'amour et la passion par des attitudes suggestives
nekulturny : personne inculte qui se comporte mal et sans respect pour son prochain
oblast : vaste région vide et gelée
prospekt : rue
pulk : armée
raspashnoe : vêtement s'ouvrant par l'avant
Raspotitsa : époque pendant laquelle la neige recouvre la steppe ; « absence de route », littéralement
l'homme aux énigmes : autre nom désignant le « guide de la ville »
rota : unité militaire ; archers montés, kossars ou cavaliers ailés
rubakha : chemise ample descendant jusqu'aux chevilles, portée par les hommes ou comme sous-vêtement par les femmes
samogon : alcool de contrebande de piètre qualité
stanitsa : communauté kislevite de taille respectable, levant au moins une rota d'archers montés, de kossars ou de cavaliers ailés par an (pluriel : stanitsy)
svolich : insulte au sujet des ascendants douteux ou de la lignée inférieure d'un individu
świnia : cochon ou personne détestable qui ne respecte pas les traditions
szlachta : tiré du reikspiel *adelsgeschlecht*, synonyme de noblesse
tirsa : petit village
urtza : cycle de quatre années du calendrier ungol
venet : coiffe raffinée portée par les jeunes filles
yourte : tente facilement transportable en perches de bois et peaux animales
zal : lieu de rassemblement principal du village
zza : de l'au-delà ; surtout employé pour évoquer l'origine des maraudeurs du Chaos, pour éviter de prononcer le nom de leur royaume

C'est à l'automne que les Kislevites se préparent à affronter les rigueurs de l'hiver. Les vieillards secouent la tête, résignés, en déclarant que l'hiver s'annonce rude. C'est presque par tradition que les vieux de la vieille (qui sont peu nombreux) se plaignent chaque hiver de faire face à des conditions toujours plus âpres, alors qu'ils vous racontent par ailleurs que les saisons étaient plus impitoyables lorsqu'ils étaient jeunes. À l'automne, on fait les réserves de bois, on abat le bétail et on empile les récoltes, pour s'assurer d'avoir à manger jusqu'au printemps.

Les villes

« Je préfère lutter contre un ogre que risquer de naviguer jusqu'à Erengrad sans une dizaine de navires marchands armés. Notre marine dit patrouiller la zone et on raconte que même les elfes voguent sur la mer des Griffes, mais je préfère me fier à mon propre canon plutôt que de compter sur les elfes et autres pour me garder des pillards norses ! »

— Piet Leerdam, marchand de Marienburg

Le Kislev compte trois villes importantes : Praag, Erengrad et la capitale, qui porte le même nom que la nation. Chaque ville a sa propre histoire et sa personnalité bien définie, et bien qu'elles soient toutes peuplées de Kislevites, elles ont chacune leur caractère.

Kislev

Capitale et siège des tsars et tsarines qui gouvernent la nation, Kislev est la plus grande et la mieux développée de ses villes. Proche de l'Urskoy, la cité est pratiquement à la frontière de l'Empire, dont les traditions culturelles et esthétiques ont influencé le mode de vie, la littérature et l'architecture de Kislev. La ville fut établie comme capitale par les khans et les reines-khans des Gospodars en l'an I (1524 CI), et a connu de nombreux sièges et assauts au cours de son histoire, sans jamais tomber. Au cœur de la cité, on trouve le palais Bokha, siège du pouvoir, reconstruit durant le règne du tsar Boris Bokha après la destruction presque totale du palais gospodarin en 778 (2302 CI), au cours de la Grande Guerre contre le Chaos.

Erengrad

C'était au départ la capitale ungol (à l'époque où il ne s'agissait que d'un bourg fortifié du nom de Norvard), avant d'être envahie par les Gospodars. Aujourd'hui, Erengrad est le foyer commercial du Kislev et son plus grand port. Sa position sur les côtes de la mer des Griffes attire les vaisseaux de tout le Vieux Monde, du Nouveau Monde et même de Norsca, qui se rendent ici chargés de marchandises, d'esclaves, et de pierres et métaux précieux. Le Kislev ne dispose pas d'une véritable marine et compte donc sur les navires de guerre impériaux et les vaisseaux marchands privés pour protéger ses eaux. Erengrad bénéficie également de défenses complètes, sous la forme de canons, de murailles et de mines immergées, censées repousser les envahisseurs en puissance. Mais les eaux de la mer des Griffes restent dangereuses et tous les navires marchands sont armés d'une manière ou d'une autre, souvent selon les critères militaires d'autres nations. La tsarine sait solliciter leur aide en cas de besoin.

Praag

Également surnommée la Cité Maudite, Praag est la plus septentrionale des grandes communautés du Kislev et a connu plusieurs invasions des tribus nordiques. Durant la Grande Guerre contre le

LE POINT DE VUE DES ÉTRANGERS

« Bah, ce kvas, ça les rend fous ! Qui voudrait vivre là-bas sans ça ? Les étés sont froids, les hivers glaciaux et si les nomades vous tuent pas, les maraudeurs s'en chargeront ! Ils peuvent y rester, c'est pas moi qui irai les déloger ! »

— Sebastian Wurtz, marchand de Nuln

« Ils sont courageux, ça on peut pas leur enlever, mais farouchement courageux, sans la discipline qui forge l'homme en sergent comme moi. Donnez-moi un mois et je les ferai marcher au pas comme de bons soldats de l'Empire. »

— Sergent instructeur Klaus Woerke

« Autant offrir mon flanc à une compagnie franche. »

— Kurt Bremen, chevalier panthère

« Ni le climat ni les manières ni les divertissements de ce pays ne siéent à ma santé ou mon tempérament. Il n'y a guère que par la boisson et la nourriture que je puisse y trouver le moindre agrément, et pourtant, Sigmar sait que j'ai rarement goûté pires victuailles qu'ici durant mon service d'ambassadeur de notre noble Empereur. »

— Lettre à Altdorf, d'Andreas Teugenheim, ancien ambassadeur à la cour de la tsarine Katarin

« Ils se battent biene, ces Kislevites. J'ai combattu aveque eux l'année passée, quand la légion di Griffon a allé jusque les Désolations pour les sous, hé ? Ils se battent sur la selle, comme s'ils sont nés comme ça. Même, je crois que j'en ai jamais vu un pas sur son cheval. Peut-être ils les aiment un peu trop, si vous voulez… »

— Enzo Marcoclio, mercenaire tiléen

Chaos, ses remparts et ses bâtiments ont été à ce point corrompus par les énergies ennemies que des yeux et des tentacules en ont émergé. Des hurlements plaintifs se sont élevés des toits, tandis que le sol de la ville frémissait comme un ver. Après leur victoire lors du siège de Kislev, les Kislevites ont rasé Praag pour la reconstruire, même si l'on raconte qu'une sinistre souillure y sévit encore. La population de Praag est considérée comme lunatique et nerveuse par beaucoup d'étrangers, ou paranoïaque, voire probablement liguée avec les sombres puissances du nord. Lorsque éclate la guerre, Praag fait également office de point de ralliement pour les tribus de cavaliers disséminées à travers le Kislev. On y trouve une importante population ungol. Cette situation a amené Praag à tenter de se soustraire au pouvoir des tsars à trois occasions. À deux reprises, la cité a été soumise par la famine engendrée par l'embargo imposé par le sud, tandis qu'une intervention militaire a remis les choses en ordre la troisième fois. Praag est désormais sous l'autorité d'un gouverneur gospodar qui ne rend de comptes qu'à la tsarine.

Les relations du Kislev

« Bâtard d'Empire. Protégé par sang Kislevite. Vous et votre terre ; morts sans nous. Fils du Kislev meurent pour sauver pays à vous et seulement quand Empire brûle vous venez combattre. Vous traitez nous comme chiens et attendez que nous mourons pour vous. »

— Boyard Alexei Kovovich

Même s'ils aimeraient que le reste du monde le croie, les Kislevites ne sont pas seuls à affronter la menace du Chaos. Le pays doit endurer les assauts et incursions incessants des pillards du nord, mais en période critique, c'est-à-dire lorsque les fidèles du Chaos se rassemblent en nombre, les Kislevites peuvent compter sur l'aide d'autres nations. Le plus souvent, ce sont les forces de l'Empire, notamment d'Ostland, d'Ostermark et du Talabecland, qui partent au nord prêter main-forte contre ces attaques de grande envergure.

Comme nous l'avons vu plus haut, les Impériaux voient souvent les Kislevites comme rétrogrades et primitifs, mais c'est loin d'être le cas. La plupart des gens de l'Empire ne comprennent pas comment on peut avoir envie de vivre sur une terre froide et désolée, sous la menace constante des forces du Chaos. Pour eux, la population du Kislev serait tout simplement mieux avisée de migrer vers une contrée moins dangereuse. Bien entendu, cette perception n'est pas exprimée par ceux qui ont un peu de jugeote, car le Kislev constitue un tampon bien pratique entre l'Empire et les hordes du Chaos. Si les Kislevites devaient suivre ce conseil, leur nation ne tarderait pas à faire partie des Royaumes du Chaos et les maraudeurs du nord se retrouveraient aux portes de l'Empire.

Heureusement pour l'Empire, les Kislevites préféreraient se trancher la gorge plutôt que d'abandonner leur chère patrie. En outre, l'obstination est probablement un facteur qui les motive à rester, car partir reviendrait à admettre la défaite, ce qui est tout à fait inacceptable pour une nation de guerriers. Néanmoins, on trouve au sein de l'Empire des individus qui soupçonnent les Kislevites d'aimer pouvoir se lamenter sur leur sort et se présenter comme une nation dont on abuse. Mais il ne faut pas oublier que sans leur courage, le monde tomberait entre les griffes des Dieux Sombres du Chaos.

Durant la Grande Guerre contre le Chaos, alors que les hordes du nord déferlaient comme un raz-de-marée sur la taïga, l'aide apportée aux Kislevites ne vint pas seulement des humains de l'Empire, mais également des nains et des elfes. Le mage haut elfe Teclis quitta Ulthuan pour porter assistance à Magnus le Pieux qui menait ses armées vers le nord afin d'y affronter les tribus du Chaos, sans compter qu'un contingent de nains de Karaz-a-Karak combattit aux côtés des Kislevites lors de la défense de leur capitale.

En retour, on sait que les Kislevites ont aidé les nains à nettoyer les cols montagneux, notamment le Haut Col, en se débarrassant d'ennemis tels que les skavens, les peaux-vertes et les maraudeurs. Ces deux peuples respectent leur détermination mutuelle, même si les Kislevites comprennent mal comment les nains peuvent passer autant de temps sous terre, tandis que ces derniers sont persuadés que tous ces grands espaces nuisent à la santé d'esprit des premiers.

Les elfes sylvains sont connus pour leur xénophobie, qui les pousse à se méfier de tous les étrangers, y compris leurs cousins d'Ulthuan. Mais certaines circonstances peuvent amener ce peuple

farouche à laisser quelque temps son isolationnisme de côté, pour venir en aide à autrui. Quand un ennemi ancestral refait surface, il leur arrive de nouer des alliances. De tels épisodes restent rarissimes dans l'histoire du Kislev, mais ils existent ; des batailles contre les hommes-bêtes qui ont vu des elfes sylvains surgir de leur cachette pour assaillir les créatures du Chaos, mais également des anecdotes dans lesquelles une patrouille kislevite, intriguée par le fracas du combat, a trouvé une petite communauté d'elfes sous les assauts d'orques ou de maraudeurs du Chaos.

La population du Kislev

Le Kislev est un pays forgé par divers envahisseurs belliqueux qui ont fini par s'établir les uns à côté des autres. L'essentiel de la population du pays est constitué d'Ungols, de Gospodars, de Norses et des derniers Roppsmenns. Les tribus telles que les Dolgans ont élu domicile dans les régions septentrionales du Kislev, tandis que beaucoup d'habitants du sud présentent des traits impériaux, car il est courant que ces gens soient de sang mêlé.

En fait, le Kislev est presque deux nations. D'un côté, nous avons les habitants plus civilisés du sud et des villes, où la terre est relativement fertile. Dans le nord, et surtout au nord de la Lynsk, on trouve des tribus nomades, plus sauvages. À l'époque de Sigmar, les terres âpres au nord-est de l'Urskoy étaient peuplées de tribus ungols, qui dominaient en outre les communautés plus réduites de Roppsmenns qui vivaient dans ce qu'on appelle désormais le Pays des Trolls. Les Ungols, qui partagent de nombreuses caractéristiques avec les nomades kurgans des steppes orientales, constituaient une peuplade dispersée de cavaliers. L'influence de Sigmar n'a pas porté autant au nord et les Ungols sont restés indépendants de la confédération de tribus fondée par celui-ci.

Aux alentours de l'an 1500 CI, une vaste migration s'opéra vers l'ouest depuis les steppes orientales. C'est là qu'intervint l'arrivée des puissants et riches Gospodars. Accablé par ses luttes intestines, l'Empire n'était pas en mesure de revendiquer ces terres, et l'armement et la tactique supérieurs des Gospodars eurent raison des Ungols, qui durent se retrancher à l'ouest et au nord, absorbant totalement les Roppsmenns. Au cours du siècle suivant, la puissance des Gospodars connut un essor et la cité de Kislev fut fondée. La communauté de Praag grandit, les Gospodars profitant de la Lynsk pour lancer des incursions en territoire ungol, ce qui finit par soumettre ces tribus à l'autorité gospodar. Les Gospodars commençaient d'ailleurs à se faire appeler Kislevites, selon le nom de leur capitale. À cette époque, l'ancienne ville ungol d'Erengrad était devenue un port animé aux mains de ces nouveaux Kislevites, qui pouvaient de là voguer vers la mer des Griffes, et commercer avec les Norses (ou les affronter) et parfois avec l'Empire, tout en surveillant les Ungols.

Cela fait plus de 750 ans que les choses vont ainsi, les sociétés gospodar et ungol s'étant plus ou moins mêlées au fil des siècles

« *Ouais, j'ai combattu les grobis dans les cols au côté de leurs cavaliers aux ailes dans le dos. C'est vrai qu'ils ont l'air aussi fantaisiste que des elfes avec leurs plumes, mais c'est des sacrés guerriers. Font le boucan d'un moteur à vapeur humain quand ils chargent, mais fallait voir les grobis souiller leur pagne quand ils les ont entendus !* »

— Snorri Cœur-de-pierre, longue-barbe naine

« *Ne sous-estimez pas ces humains du nord, car ils affrontent les guerriers des Dieux Sombres avec une haine qui inspire l'humilité. Nous ne pouvons que leur porter assistance, car leur combat est le nôtre, et la guerre secrète en pâtirait s'ils devaient tomber.* »

— Nieadar Ombre Chute, forestier d'Athel Loren

« *Ne faites jamais confiance à un humain, surtout s'il réside à la lisière des Royaumes du Chaos.* »

– Eldain Faucon Lune d'Ulthuan

« *Maussades les Kislevites ? Venez donc vivre sous la bise, avec les kyazaks et le froid qui vous prennent à la gorge toute l'année. On verra si vous sourirez encore après l'hiver du Kislev !* »

— Un paysan kislevite

pour donner la nation du Kislev. L'élite dirigeante, de laquelle sont issus les tsars et les tsarines, est d'ascendance gospodar. L'influence de la langue et des croyances gospodars est plus manifeste au sud, notamment dans les villes de Kislev et d'Erengrad. Plus au nord, où la terre est infertile, les tribus de cavaliers tiennent bon. Praag est d'ailleurs en grande partie retombée entre les mains de la noblesse ungol, ce qui constitue au nord un pouvoir presque indépendant.

Les Kislevites, qui forment souvent le dernier rempart contre les tribus du Chaos, se félicitent de la dette que les Impériaux qu'ils protègent contractent de décennie en décennie. Mais cela ne les empêche pas de se plaindre à la moindre occasion de ces conditions. Les Kislevites sont plus proches des gens de l'Empire qu'ils ne veulent souvent l'admettre et les considèrent avec la même affection paternaliste que l'on peut avoir pour un enfant brillant mais excentrique.

Langue

« *Leurs chants sont tous tristes et leurs guerres toutes heureuses.* »

— Dicton tiléen au sujet des Kislevites

La langue parlée par la population du Kislev porte le nom de kislevarin. C'est un mélange d'ungol ancien et de roppsmenn, ainsi que des divers idiomes amenés par les Gospodars. Au fil des siècles, cette langue hybride s'est imposée sur les trois autres, agrémentée de quelques mots et conventions de reikspiel.

Bien entendu, les dialectes ne manquent pas au Kislev et la langue est pratiquée différemment d'une région à l'autre du pays, même si les nuances restent légères. La compréhension est presque toujours fluide entre locuteurs, et une personne qui ne parle pas le kislevarin sera incapable de distinguer ces dialectes, à moins de tendre une oreille particulièrement fine. Ces différences régionales correspondent essentiellement aux vieilles divisions tribales, qui datent de centaines d'années. Les dialectes dominants (ceux qui ont le plus de locuteurs) sont le sudevarin, parlé au sud, le krevarin, pratiqué au centre et à l'est du pays, et le dolvarin qui est la langue du nord et des pillards tribaux qui harcèlent les fermiers. Dans les stanitsy du lointain nord, les vieilles tribus et familles perpétuent le dialecte górelsk, plus particulier, qu'elles présentent comme l'idiome préservé des Roppsmenns. Ces hommes tirent une grande fierté de leur culture et de leur langue, qu'ils veulent plus musicale que le kislevarin classique. Certains citadins parmi les plus modestes ont leur propre dialecte. Le tzavarin en fait partie ; on le parle encore dans certains quartiers de Kislev, mais la plupart de ces dialectes urbains ont pratiquement disparu, au profit des formes plus répandues de la langue.

On dit souvent que le kislevarin est l'une des langues les plus difficiles à apprendre pour un locuteur étranger. Si c'est franchement le cas pour ceux qui pratiquent le reikspiel dit classique, ça l'est moins pour ceux qui ont grandi au nord et à l'est de l'Empire, car le dialecte régional d'Ostland et d'Ostermark est largement influencé par le kislevarin originel. C'est la variété des catégories de mots qui rend le kislevarin d'une maîtrise si délicate. La plupart des mots ont en effet un genre comme dans beaucoup d'autres langues (masculin, féminin ou neutre), mais également une personnalité (personnel ou impersonnel) et une vitalité (animé ou inanimé).

Au cours des siècles, le kislevarin a emprunté un grand nombre de mots à d'autres langues, principalement le reikspiel, d'autant que l'Empire et le Kislev ont une frontière commune et qu'une grande proportion des habitants des villes kislevites est issue de l'Empire. La plupart de ces mots ont subi une altération de leur orthographe pour conserver la prononciation, écrits selon la phonétique kislevite. C'est ainsi que les locuteurs étrangers repèrent çà et là de tels mots et expressions dans la conversation. C'est le cas de *tzak* (pour tank) et de *roketz* (pour roquettes). Autres exemples de mots empruntés : *szlachta* (issu du mot reikspiel *adelsgeschlecht*; noblesse) et *burmistrz* (de *burgomeister*; bourgmestre en reikspiel).

La religion au Kislev

« La mort ou la gloire... peu importe. »

— Dicton kislevite

Les Kislevites descendent d'humains qui ont laissé les tribus kurganes du nord et de l'est. L'influence kurgane est toujours manifeste dans les régions septentrionales, les clans de cavaliers partageant de nombreuses traditions et coutumes avec les Dolgans, les Khazags et autres tribus de maraudeurs. C'est notamment chez les nomades que ces mœurs se perpétuent. Ceux-ci considèrent que leurs cousins sont ramollis par l'influence civilisée de l'Empire. C'est ainsi que l'importance du culte des divers dieux kislevites varie à travers la nation, étant dominant dans le nord, tandis que d'autres dieux sont représentés dans la foi des régions du sud. Par ailleurs, les Gospodars sont arrivés avec le culte d'Ursun, qui est devenu une religion majeure au Kislev.



Puisque l'ascendance kislevite trouve pour l'essentiel son origine dans les steppes orientales et les rudes contrées nordiques, leurs dieux apparaissent comme des forces essentielles à leur mode de vie. Divers esprits de la nature et du foyer sont vénérés à travers le Vieux Monde, mais cette pratique est particulièrement ancrée au Kislev. Ces créatures magiques sont des serviteurs et messagers des dieux en ce monde et méritent qu'on les traite comme telles. Vous trouverez une présentation de la religion au Kislev à la rubrique **Religion et coutumes**, page 34.

Style vestimentaire kislevite

Le style vestimentaire du Kislev, comme dans d'autres pays, reflète le rang, la classe, la profession, le statut familial et la région de l'individu. Le Kislev entretient des liens étroits avec les nations frontalières, ce qui a un certain impact sur les divers types de vêtements que l'on peut croiser sur ses terres, notamment parmi les classes aisées. Les relations de la nation avec les Norses et le commerce avec l'Empire et au-delà font que les codes vestimentaires du Kislev ne sont pas totalement isolés de ce qu'on rencontre dans le reste du Vieux Monde. Néanmoins, le climat du Kislev dicte les types de vêtement portés par la majorité de sa population ; ses longs hivers et ses étés frais font la part belle aux fourrures et aux épaisseurs fermées jusqu'au menton.

La plupart des vêtements sont en laine, en lin ou en chanvre, comme dans les autres contrées du Vieux Monde. La laine grossière de fabrication domestique est utilisée pour les vêtements de paysan, ainsi que pour les sous-vêtements et habits de tous les jours des classes marchandes, voire des boyards. Les textiles importés plus délicats sont généralement réservés pour l'habillement visible et les costumes de fête. Les tissus les plus couramment importés viennent de Tilée, notamment le brocart, le velours et le velours doré (velours brodé de fil d'or). La fourrure est très utilisée, le loup, le renard, l'ours et le lapin venant étoffer les vêtements d'hiver des paysans. Pour la noblesse, c'est plutôt le blaireau, l'outre, la zibeline et la martre qui viennent fourrer les habits et agrémenter leurs atours, pour les distinguer des classes plus modestes. Le temps passé à l'extérieur est important, ce qui fait que les coiffes en fourrure que l'on appelle *chapkas* sont courantes. D'un aspect proche d'un gâteau creux, ces chapeaux fourrés font partie intégrante de toutes les garde-robes kislevites. Celles que portent les nobles sont dotées de rabats chauds que l'on peut baisser et accrocher avec une cordelette en cuir sous le menton pour se protéger les oreilles. Les paysans préfèrent s'en passer car ces pans risquent d'étouffer le bruit de l'approche des pillards.

Malgré leur réputation austère, les vêtements kislevites sont très colorés. C'est le ton brut du lin écru qui domine chez les paysans, mais on recourt souvent aux teintures pour les aristocrates, ce qui donne les *krashenin*. Les couleurs les plus employées sont le bleu, le vert et le rouge, mais les étoffes importées sont souvent pourpres, mauves ou bleu azur.

Paysans

Le vêtement principal des paysans kislevites est la *rubakha*, chemise ample qui descend jusqu'aux chevilles, portée par les hommes ou comme sous-vêtement par les femmes. La rubakha est en lin, mais on retrouve la soie orientale dans les versions des classes aisées. La chemise des hommes atteint la mi-cuisse et se porte flottante ou rentrée, ajustée alors par une ceinture ornée ou un ceinturon militaire. La plupart des rubakha sont blanches ou crème, la version masculine présentant des passepoils rouges et des goussets de la même couleur aux aisselles. La chemise comme la robe sont brodées aux manchettes, au col et à l'ourlet.

Les femmes kislevites consacrent un temps excessif à la confection d'ornements vestimentaires. Elles recourent à des broderies en fils de couleurs primaires, d'or et d'argent, ainsi qu'à des pierres

semi-précieuses et chargent leurs habits de perles d'eau douce. Nulle tenue de paysanne ne saurait se passer de ceinture. Plus une villageoise est riche, plus sa ceinture sera ornée, meilleure sera sa conception et plus onéreux seront ses matériaux. La plupart des paysannes portent également des coiffes sophistiquées (des *venets* pour les jeunes filles et des *kika* pour les femmes mariées), des boucles d'oreille, des perles, des bracelets de cuivre et des chaussures à bout carré tissées à la main que l'on appelle *lapti*.

Citadins et nobles

Sans surprise, les vêtements des citadins et aristocrates kislevites sont plus élaborés que ceux que portent les paysans. Ils comptent en outre de nombreuses pièces. Par-dessus leurs sous-vêtements, de nombreuses femmes portent une ou plusieurs robes de coupe droite ou évasée et un vêtement à front ouvert que l'on appelle *raspashnoe*. Le nombre d'épaisseurs dépend de la saison et des moyens de la famille, la robe la plus courte étant la plus en surface et dotée de manches plus amples. Les manchettes et l'ourlet des robes de dessous sont visibles, ce qui forme une silhouette échelonnée. Comme pour la robe traditionnelle des paysannes, le tout est presque toujours ajusté par une ceinture. Les nobles portent souvent un manteau appelé *korzna*, de coupe généralement rectangulaire ou semi-circulaire. Attachée par une broche ou une agrafe sur l'épaule droite ou sur la poitrine, la korzna pend jusqu'au sol par plis amples, une ceinture venant parfois la resserrer à la taille. Les jours d'hiver ou quand l'automne est particulièrement froid, les aristocrates portent parfois un manteau en peau de mouton appelé *kozhukhi* sous leurs étoffes chatoyantes et opulentes.

Les coiffes des citadins ressemblent fort à celles des paysans, même si elles sont agrémentées avec plus de finesse et de détail, notamment avec des bandes d'étoffe qui se mêlent à des colliers de perles colorées. Les femmes de la noblesse portent souvent de grands bracelets en argent torsadés sur leurs manchettes au niveau du poignet et de l'avant-bras, les plus modestes devant se contenter de verre coloré. Les atours des citadins bien nés sont souvent en tissus onéreux d'autres contrées. Ces textiles multicolores, ces broderies d'or et d'argent et ces fourrures exotiques font étalage de la richesse de l'individu. On raconte que le boyard Beledna avait offert un manteau en fourrure de renard à sa femme, à l'époque où une simple peau de cet animal valait davantage que le salaire annuel d'une famille de paysans.

Pour se distinguer des paysans, les citadins et la classe dirigeante préfèrent porter des bottes plutôt que des chaussures, ce qui a engendré l'expression « vivre dans la botte » pour signifier la richesse d'une personne. Les grandes bottes de cuir et les bottes d'équitation sont restées un symbole de statut social depuis l'époque où seuls les guerriers cavaliers et les notables qui avaient les moyens de disposer de leur propre cheval en portaient.

Bijoux

Les bijoux portés par les Kislevites permettent d'afficher leur richesse, mais beaucoup sont également des amulettes pour se protéger contre le mauvais œil. C'est ainsi qu'une grande partie de ces joyaux sont conçus pour faire du bruit visant à repousser les esprits maléfiques. Les boucles d'oreille ne sont pas si courantes, contrairement aux bracelets, bagues, perles et colliers que l'on retrouve chez presque tout notable du Kislev. La majorité des bijoux paysans est faite de métaux ordinaires (cuivre, bronze et argent de bas étage), tandis que les parures des nobles sont en argent et en or. Les bijoux sont souvent des commandes individuelles, et les objets les plus précieux, conçus en métaux et pierres onéreux, se transmettent généralement de génération en génération.

Prêtres kislevites

Les prêtres du Kislev sont presque tous des guerriers et portent des vêtements amples qui leur offrent une grande liberté de mouvement au combat, notamment une rubakha de poil brune ou noire qui leur descend jusqu'aux pieds, avec des manches étroites qui leur cachent les mains, et une large ceinture. Ces vêtements extrêmement rêches sont en laine grossière et se portent directement sur la peau, comme une auto-flagellation. La plupart des prêtres ajoutent également une cape qui descend sous les genoux, ajustée à la taille par une boucle frappée d'un ours. Des chaussures ou bottes tissées viennent protéger les pieds, les prêtres n'étant pas concernés par la convention traditionnelle qui veut que les bottes soient l'apanage de la noblesse tandis que les paysans se contentent de chaussures.

Le calendrier du Kislev

Le Kislev recourt à trois systèmes de datation différents : le calendrier de l'Empire, le calendrier gospodarin et le calendrier ungol. Ce dernier n'est désormais employé que dans les tribus du nord et obéit à un cycle de quatre ans que l'on appelle Urtza, remontant à l'époque où Ursun, le grand dieu-ours, émergea pour la première fois de son hibernation, c'est-à-dire 500 ans environ avant l'ère de Sigmar. On sait en outre que les dates varient d'une tribu à l'autre, si bien qu'un clan vous expliquera que le grand chef Eskadar a combattu à la bataille de la Lynsk en 452 ([1310 CI + 500]/4), une autre avancera la date de 453 (1312 CI). Pour les mêmes raisons, ce système n'intéresse les érudits que par son excentricité et certainement pas pour son côté pratique.

Le calendrier gospodarin connaît une utilisation bien plus répandue à travers le Kislev et doit sa popularité à la prépondérance de la cité de Kislev ainsi qu'à l'influence de la tsarine sur la majorité de ses sujets. L'origine du calendrier gospodarin remonte à 1524 CI, date de la fondation de Kislev. Depuis la Grande Guerre contre le Chaos, de nombreux Kislevites ont adopté ce calendrier, surtout dans le sud. Il est à ce point employé que l'on a pris l'habitude de dater les événements selon ce système, en plus du calendrier impérial.

Le kvas ; le carburant de toute une nation

« J'ai bu quelques verres avec les Kislevites. Le kvas, comme ils l'appellent, est pas mauvais, mais c'est le koumiss qui vous fait blanchir la barbe ! Je me souviens pas bien du reste de la nuit, mais quand je me suis réveillé, mes poches étaient vides et ma bière avait disparu. Ça, je suis pas prêt de l'oublier ! »

— Gottri Demi-marteau, marchand nain

Le mot *kvas* se traduit littéralement par « lait aigre ». C'est, après l'eau, la boisson la plus consommée au Kislev. Il transcende les distinctions de classe habituelles et perdure dans toutes les couches de la société kislevite. Les paysans le boivent avec enthousiasme et les aristocrates le préfèrent aux vins et alcools faiblards qu'apportent les étrangers. L'amour des Kislevites pour le kvas est tel qu'on l'emploie pour presque tous les aspects de la vie, de la cuisine (il accompagne beaucoup de plats de tous les jours) à la médecine (il aurait sauvé bien des paysans du scorbut en temps de famine). Ses pouvoirs curatifs sont également censés protéger contre les rhumes, les œdèmes, la fièvre et les troubles intestinaux, mais on ne saura probablement jamais s'il faut attribuer ces bienfaits au kvas ou à la constitution légendaire des Kislevites, qu'ils cultivent en le buvant.

Les recettes de préparation du kvas ne manquent pas, chaque stanitsa se targuant de détenir la recette ultime tandis que toutes les autres ne sont que de « la neige jaune alcoolisée ». Néanmoins, les ingrédients sont généralement les mêmes, seules les proportions étant différentes. Le kvas est obtenu à partir de farine de malt, de seigle ou de blé, et d'eau bouillante. On mélange le tout jusqu'à



ce que le hetman du village décide que la mixture est prête, après quoi on la place dans un four pendant un jour et une nuit. Ensuite, on la dissout dans l'eau et on la laisse dans une pièce pendant quelques heures avant d'en remplir des outres. La teneur du kvas varie d'une communauté à l'autre (de même que la saveur) car, comme les Kislevites aiment le répéter, il y a autant de types de kvas que d'herbes dans la steppe.

Les souverains du Kislev

Ceux qui gouvernent le Kislev sont des personnages puissants qui descendent de la lignée de rois guerriers et de reines-khans des Gospodars. En première ligne des guerres contre le Chaos, ils dirigent une terre qui doit toujours se tenir prête à affronter les forces des tribus nordiques et leurs terribles dieux. Depuis la forteresse glaciale de sa capitale, la tsarine Katarin gouverne son pays avec une majesté distante qui lui a valu le surnom de « Reine de Glace ». Fille du fougueux et charismatique tsar Boris, elle a accédé au trône en 2517 CI, à la suite de la mort de son père au combat, alors qu'il guidait une armée au nord de la Lynsk, vers le Pays des Trolls. Elle est la dernière d'une longue lignée de tsarines héritières des reines-khans des Gospodars d'antan, ce puissant clan qui migra vers l'ouest des siècles plus tôt pour devenir la peuplade dominante de ce qui allait devenir la nation du Kislev.

Grande sorcière, on dit que ses pouvoirs lui viennent directement de la terre de son pays, dont l'âme glaciale et la morne toundra lui permettent de contrôler les éléments et de maîtriser cette forme occulte que l'on appelle magie de glace. Certains chuchotent même qu'elle serait la réincarnation de Miska, la toute première reine-khan, tellement son emprise sur cette dangereuse branche de sorcellerie est totale. Lors de son avènement, on raconte que le palais Bokha a spontanément développé une nouvelle aile de plusieurs centaines de mètres de long, entièrement en glace étincelante. Cette merveilleuse création serait totalement inaccessible à tout individu, à l'exception des plus puissants mages de glace, et c'est ici que Katarin passe le plus clair de son temps, où elle accorde des audiences dans une immense salle de gelée blanche tissée par magie. Certains pensent qu'elle aime tout simplement le frisson que lui procurent ces galeries de givre, mais d'autres avancent qu'elle cherche par là à afficher sa puissance, ne serait-ce que pour dissuader les ennemis potentiels et impressionner les ambassadeurs étrangers.

Alors que le tsar Bokha, au courage et à l'autorité légendaires, était de ceux qui préfèrent mener leurs troupes en tête, la tsarine se montre distante et en apparence peu impliquée, en accord avec ses pouvoirs glaciaux. C'est par ses agents et ses généraux qu'elle agit. Il faut attendre une situation désespérée pour la voir rejoindre ses armées (que l'on appelle *pulks* au Kislev). Dans ce cas, on la voit se présenter sur une puissante monture dont les flancs chatoient de cristaux de glace et dont l'haleine est tel le vent d'hiver, à moins qu'elle soit ancrée sur un traîneau blindé, tiré par un attelage de ces mêmes bêtes. La tsarine porte une redoutable lame de guerre connue sous le nom de Froide Terreur, dont on dit qu'elle fut forgée par la reine-khan Miska et dont le froid intense peut tuer d'une simple égratignure. Cette arme s'est transmise de tsarine en tsarine au fil des âges, sachant que ces femmes sont les seules à pouvoir la manier. Si un homme tentait de la soulever, il se retrouverait congelé dans la seconde.

Lorsque, fait rarissime, elle mène ses armées au combat, le dévouement dont jouit Katarin est sans commune mesure avec ce qu'on pourrait attendre d'un dirigeant aussi marmoréen. Son pouvoir sur les éléments est la preuve irréfutable que le sang des reines-khans coule dans ses veines, et les Ungols du nord la craignent et la respectent comme l'une des sorcières de guerre de leurs mythes les plus anciens.

La poigne de la tsarine sur son pays de givre est certes ferme, mais elle ne peut malgré cela diriger à elle seule une terre aussi vaste et rebelle que le Kislev. L'esprit d'indépendance résolue qui en fait une formidable nation de guerriers oblige tout dirigeant à compter sur le soutien de la noblesse. En aval de la tsarine, on trouve un certain nombre d'aristocrates de haut rang que l'on appelle les *boyarins*, chacun étant à la tête d'une armée en temps de guerre.

Chaque boyarin est un chef héréditaire, le titre se transmettant de père en fils ou en fille, ainsi que les terres et les villages proches qui lui doivent fidélité et loyauté. En retour, ces communautés jouissent de la protection et du soutien du seigneur local en temps de famine et de guerre, mais elles doivent répondre sans attendre à ses mobilisations.

Quand la tsarine convoque ses armées, les boyarins dépêchent des cavaliers dans les villages de leur juridiction et le rassemblement des troupes s'effectue à une vitesse qui devrait inspirer l'humilité de toutes les autres nations. Alors que les hommes d'autres pays ne sont prêts à se battre que lorsque leurs propres vies sont menacées, les Kislevites entretiennent un lien étroit avec la terre et les leurs, et la seule idée que des envahisseurs puissent souiller leur patrie leur est insupportable. Combattre pour le Kislev est considéré comme un grand honneur et la nation ne manque jamais de jeunes hommes vaillants prêts à trouver la gloire et accomplir leur devoir comme archers montés ou cavaliers ailés.

Au sein de chaque stanitsa, la population est guidée par un hetman, un homme ayant démontré des qualités de guerrier et de meneur, respecté par tout le village. Alors que le titre de boyarin est transmis d'un père à son enfant, les hetmans de village ont mérité leur statut, qu'ils l'aient recherché activement ou non. Le hetman doit veiller sur son village que les temps soient propices ou funestes, et mener ses congénères avec sagesse et bravoure. C'est toujours un guerrier émérite capable d'organiser les défenses de la communauté si elle devait se retrouver assaillie par les pillards ou des tribus orques ou gobelines. De nombreuses familles de nobles et de boyarins descendent d'un hetman qui avait la responsabilité d'une modeste stanitsa, même si beaucoup préfèrent ne pas insister sur ce détail.








HISTOIRE DU KISLEV

« Vous méprisez nous comme si nous sommes juste meilleurs que barbares, mais vous êtes contents que nous sommes là, car sans nous, tribus du nord mangeraient chair de vos enfants dans cendres de vos maisons. Mais sans courage qui coule dans nos veines, vos terres seraient leurs. Nous mépriser ? Vous devriez vous mettre à genoux et remercier nous tous les jours ! »

— Vitalia Kovash, cavalier ailé kislevite

Chapitre II

L'histoire du Kislev est faite de guerres et de batailles, de héros et d'horreurs. Depuis que l'homme réside au nord de l'Urskoy, le sang ne cesse de couler pour cette contrée morne et inhospitalière. Les origines du pays remontent à l'époque reculée où les tribus farouches qui régnaient sur la steppe guerroyaient sans relâche les unes contre les autres. Quand vint l'ère de Sigmar, les terres hostiles au nord-est de l'Urskoy étaient peuplées par les nombreux clans ungols et dolgans.

Ces groupes tribaux menaient une existence belliqueuse sur la steppe et dominaient les communautés plus réduites des Roppsmenn, qui vivaient dans ce qui constitue désormais le Pays des Trolls. Les Ungols avaient de nombreuses caractéristiques communes avec les Kurgans des steppes orientales et évoluaient dispersés en tribus de cavaliers nomades. Ces guerriers maîtrisaient l'équitation, passant leur vie en selle, ce qui leur permit de perfectionner un art du combat qui surpassait tout ce dont étaient capables les autres clans de la steppe. Les Dolgans étaient déjà une peuplade sur le déclin et leurs traditions étaient honnies par la plupart des autres tribus, qui les trouvaient impures, probablement parce que les dieux qu'ils vénéraient affichaient une ressemblance frappante avec ceux des Désolations du Chaos.

Les tribus du Kislev

Chaque tribu était rassemblée selon des groupes familiaux et sillonnait la steppe, dressant chaque nuit un campement avec une vitesse incroyable. Tout ce dont la tribu pouvait avoir besoin était porté à dos de cheval. Chaque communauté avait sa propre identité et ses traditions culturelles. Beaucoup des tribus qui perpétuaient ces coutumes ont été oubliées au fil des siècles, balayées par d'autres clans, par la famine ou la maladie, mais beaucoup ont également survécu au moins de nom, la superstition et les contes leur ayant fait traverser les âges. Vivre autrement était inimaginable pour ces tribus, c'est pourquoi les peuples des steppes résistaient grâce au pillage et à la guerre, mais sans jamais pouvoir s'élever au-dessus de cette condition. Ils ne cultivaient rien et ne bâtissaient pas, car une culture tribale qui comptait sur la découverte de nouveaux pâturages ne pouvait rester en place bien longtemps.

L'influence de Sigmar ne s'est jamais étendue tant au nord, si bien que les tribus de la steppe ne furent pas concernées par la confédération tribale qu'il fonda. Les clans teutogens voisins de l'Empire coexistaient dans une paix relative avec les tribus du Kislev, même si quelques escarmouches et incursions frontalières éclataient entre tous ces nomades.

Les Norsii

Les tribus du nord étaient féroces et belliqueuses, leur existence étant régie par la bataille et l'âpreté des steppes. Pour ces guerriers, se battre était aussi naturel que respirer, un mode de vie qui forgea des hommes robustes et honorables. La guerre était au cœur de leur existence et la valeur d'un homme se mesurait au nombre d'âmes qu'il avait précipitées dans l'au-delà, au nombre de chevaux qu'il possédait et au nombre de fils qu'il avait engendrés. Plus au sud, Sigmar asseyait son emprise sur l'Empire en unissant les tribus disséminées sous son autorité et en repoussant ceux qui refusaient de s'agenouiller devant lui. Les anciennes tribus norsii ne reconnurent pas Sigmar comme chef et furent dispersées par ses armées vers le nord, au-delà des Monts du Milieu, jusqu'au Kislev.

L'arrivée d'autant de guerriers fut accueillie avec une hostilité compréhensible de la part des tribus du Kislev et les Ungols guerroyèrent contre les Norsii, qu'ils repoussèrent encore plus au nord, jusque dans les terres gelées de Norsca en brisant l'ost de leur plus grand héros, le fameux Ekil Cœur de Sang, à la lisière des Désolations du Chaos. Les contes évoquent encore ce guerrier barbu gigantesque qui trancha sa propre tête pour priver l'ennemi de ce plaisir. Impressionnés par son courage, les Ungols portèrent sa dépouille au sud, dans le Pays des Trolls, et érigèrent un grand cairn pour accueillir ses restes. Certains avancent que le tertre a disparu depuis longtemps, mais d'autres assurent qu'il existe toujours, caché au cœur du Pays des Trolls. Quoi qu'il en soit, les légendes ungols racontent que l'esprit de Cœur de Sang continue



de hurler à travers la steppe la veille au soir des batailles et qu'il juge les guerriers qui s'apprêtent à combattre en s'assurant qu'ils seront dignes à leur mort de voyager vers l'au-delà.

La menace peau-verte

Alors que les Ungols affrontaient les Norsii, les tribus orques des Montagnes du Bord du Monde se montraient de plus en plus agitées. Sous l'autorité du seigneur de guerre Gortork, une importante armée de peaux-vertes entreprit de dévaster les régions orientales du Kislev. Les orques surgirent donc de l'est pour ravager la steppe et la patrie des tribus, avec une brutalité aveugle, en progressant dangereusement vers les plaines plus fertiles du sud. Conscient que les tribus de la steppe ne pourraient résister à une telle force et que les orques finiraient par s'enfoncer bien au sud si personne ne les en empêchait, Sigmar dépêcha beaucoup de ses guerriers pour prêter main-forte aux Ungols contre les orques.

Ce fut sur le site qui accueille désormais la ville de Kislev que Sigmar et le chef de guerre ungol Subotan affrontèrent la horde de Gortok. Sigmar et Subotan combattirent côte à côte, progressant coûte que coûte vers la garde rapprochée du seigneur de guerre, jusqu'à ce que le premier puisse le terrasser d'un coup magistral de Ghal Maraz, son marteau magique. Les deux chefs humains prononcèrent un serment de sang selon lequel ils s'engageaient à répondre à l'appel de la guerre et à s'entraider dès que l'un d'eux serait menacé par des envahisseurs. Sigmar envoya ensuite ses guerriers vers le Kislev à de nombreuses reprises, bien qu'il ne fût lui-même jamais plus amené à combattre sur la steppe. De leur côté, les chefs de guerre ungols dépêchèrent quelques-uns de leurs meilleurs cavaliers pour aider Sigmar quand il partit affronter le formidable ost d'orques et de gobelins, au côté du roi nain Kurgan Barbe de Fer, lors de la légendaire bataille du col du Feu Noir. C'est ainsi que naquit l'alliance éternelle entre le Kislev et l'Empire, même s'il fallut attendre la fin de la Grande Guerre contre le Chaos pour la voir officialisée par un traité.

La migration des Gospodars

À l'issue de la bataille du col du Feu Noir, Sigmar revint dans l'Empire pour y bâtir son royaume et les Ungols repartirent dominer les steppes, où ils affrontèrent de nombreuses bandes de pillards des Désolations du Chaos et des tribus venues de l'est. Au cours des siècles, ces communautés orientales se firent de plus en plus nombreuses, au point qu'il semblait qu'un nouveau contingent de guerriers se déversait chaque jour par le Haut Col.

La plus grande migration depuis les steppes orientales débuta aux alentours de 1500 CI. Le développement croissant des Désolations du Chaos obligeait alors les tribus gospodars à migrer vers l'ouest, de l'autre côté des montagnes. Sous la direction de la reine-khan Miska, les Gospodars alliaient puissance et richesse, et leur génie militaire était sans égal, leur habileté à cheval surpassant même celle des Ungols. La reine-khan elle-même était non seulement une guerrière exceptionnelle de maîtrise et de courage, mais également une sorcière au pouvoir considérable. Ses légions de guerriers montés et la puissance de sa magie repoussèrent les Ungols des steppes et lui valurent une place dans leurs cauchemars pour les siècles à venir. Les armes et tactiques supérieures des Gospodars, alliées à la magie de leur reine-khan, boutèrent les Ungols plus à l'ouest et au nord, vers les terres occupées par les Roppsmenns, où les deux ethnies tribales devaient lutter pour la suprématie.

L'un des bastions ungols les plus robustes des steppes se trouvait à Praag, mais même cette communauté finit par tomber aux mains des Gospodars. Ses murs cédèrent devant la

ÉVÉNEMENTS HISTORIQUES DU KISLEV

Note : comme pour tout ce qui a trait à l'histoire, il est impossible de connaître avec certitude la fiabilité de certaines de ces dates, car les Kislevites ont l'habitude d'associer leurs souverains aux batailles qui semblent le mieux illustrer leurs qualités et leur tempérament, sans se soucier de la véracité des faits, ce qui vaut quelques maux de tête aux érudits. De même, les dates de l'histoire ancienne sont plutôt vagues et votre serviteur espère que ses lecteurs lui pardonneront les incohérences laissées par les caprices des archives actuelles.

Calendrier gospodarin	Événement
Vers –5000	La colonisation elfique du Vieux Monde atteint enfin le site de l'actuelle Erengrad. Cet avant-poste marque le point le plus avancé de la progression elfe vers le nord et l'est.
Vers –3800	Les armées naines de Karak Vlag et de Karak Ungor s'allient pour repousser les elfes hors de l'estuaire de la Lynsk et de la côte méridionale de la mer des Griffes.
Vers –3000	Les assauts des peaux-vertes obligent les nains à abandonner leurs communautés des rives de la Lynsk et de l'Urskoy.
Vers –1600	Les terres au nord de l'Urskoy sont peuplées par les Roppsmenns et les Ungols. Outre quelques incursions frontalières et escarmouches, la paix règne entre ces deux ethnies et les Teutogens voisins.
–1543	Des tribus gobelines s'établissent dans les forêts séparant la Lynsk de la Talabec supérieure.
Vers –1528	La tribu thurini migre de l'est des Montagnes du Bord du Monde, le long de la Lynsk, vers la côte sud-est de la mer des Griffes.
–1524	L'Empire est fondé par le roi-guerrier Sigmar. Il repousse les peuplades norsii des côtes de la mer des Griffes, qui fuient vers le nord. Les Ungols les dispersent encore plus au nord, vers ce qu'on appelle désormais la Norsca. Sigmar aide les Ungols à affronter les orques des Montagnes du Bord du Monde, et la paix s'établit entre l'Empire et les Ungols après leur alliance de la bataille du col du Feu Noir.
Vers –45	Pendant plusieurs années, le développement croissant des tribus des Désolations du Chaos oblige les Gospodars à partir vers l'ouest.
Vers –30	La reine-khan Miska mène la tribu gospodar par le Haut Col en repoussant les Ungols.
–27	L'armée du seigneur de guerre ungol Hethis Chaq s'impose sur un ost roppsmenn mené par le roi Weiran, sur les falaises dominant la mer des Griffes. Les Roppsmenns fuient et les Ungols s'emparent de leurs terres.
1	Sous l'autorité de la reine-khan Shoïka commence la construction de Kislev, la grande capitale gospodar. Shoïka prend le titre de tsarine pour signifier son règne sur les terres qui s'étendent au nord de l'Urskoy.
3	Norvard, plus importante communauté ungol tombe aux mains des Gospodars qui la renomment Erengrad. Cet événement marque la conquête totale des terres au nord de l'Urskoy par les Gospodars.
778	Grande Guerre contre le Chaos. Asavar Kul est à la tête d'un ost terrifiant de guerriers du Chaos qui se présente au Kislev. Magnus le Pieux apparaît à Nuln et unifie l'Empire. Le tsar Alexis fait appel à l'assistance de Magnus. Bolgasgrad et d'autres communautés bordant la Lynsk sont abandonnées. Les flottes du Chaos sillonnent la mer des Griffes et s'en prennent aux bateaux marchands. Le siège de Praag débute au printemps. Magnus le Pieux arrive à Middenheim et scinde ses forces. Les troupes montées partent tenter de libérer Praag, tandis que Magnus mène le reste de l'armée jusqu'à Kislev via Talabheim. Praag tombe au cœur de l'hiver et le siège de Kislev débute. La bataille de Kislev brise les forces du Chaos.
785–941	Le règne de la tsarine Kattarin la Sanguinaire se termine quand le tsarévitch Pavel assène le coup qui met fin à sa vie. Il séquestre sa dépouille dans un bloc de glace où elle est encore aujourd'hui.
968	Le tsar Vladimir Bokha meurt en affrontant des gobelins à l'est de Kislev. Boris, son fils, hérite d'une nation qui n'a guère récupéré depuis la Grande Guerre contre le Chaos.
969	Le tsar Boris Bokha l'emporte sur une grande harde d'hommes-bêtes aux portes de Praag, ce qui lui vaut le titre de Radii Bokha (Bokha le Rouge).
973	Raddi Bokha revient des contrées sauvages avec l'ours de guerre Urskin et devient le premier grand prêtre d'Ursun depuis plus de quatre cents ans ; il adopte le titre de Boris Ursus.
993	Le tsar Boris meurt au combat alors qu'il menait une armée au nord de la Lynsk vers le Pays des Trolls. À une croisée des fleuves sans nom, le tsar tombe en affrontant Hetzar Feydaj. Katarin, la fille du tsar Boris, devient tsarine du Kislev ; le règne de la Reine de Glace débute. Cet événement marque la conquête totale des terres au nord de l'Urskoy par les Gospodars.
997	Période appelée « Poussée du printemps ». Les hordes du Chaos du seigneur de guerre Archaon se ruent vers le sud et traversent la Lynsk. De nombreuses armées mêlant troupes impériales et hommes de la tsarine sont vaincues.
998	Tempête du Chaos. La puissance des Dieux Sombres s'affirme au nord, les tribus se ralliant sous la bannière d'Archaon. Les armées du Chaos menées par Surtha Lenk et Aelfric Cyenwulf dévastent l'essentiel du Kislev du nord. Lenk est vaincu par le boyarin Kurkosk à Mazhorod et Cyanwulf est battu à Urzebya par une armée de l'Empire alliée à la Reine de Glace. Archaon est à la tête de ses armées victorieuses, mais finit par connaître la défaite aux portes de Middenheim, face aux défenseurs de l'Empire.

magie de la reine-khan et ses habitants durent fuir vers l'ouest et l'ancienne capitale, la ville portuaire de Norvard. Ayant déjà dominé les Roppsmenns par le passé, les Ungols ne tardèrent pas à s'imposer de nouveau dans cette guerre de territoire devenue nécessaire. Le seigneur de guerre Hethis Chaq vainquit le dernier ost roppsmenn mené par le roi Weiran, au sommet des falaises surplombant la mer des Griffes. Cette défaite sonna la destruction quasi totale du peuple roppsmenn, qui fut assimilé par la culture ungol. Malgré tout, on trouve encore dans le Pays des Trolls des bandes de cavaliers qui se présentent comme les descendants directs des Roppsmenns d'antan.

La naissance d'une nation

Les Gospodars ont continué à développer leur territoire vers l'ouest, jusqu'à empiéter sur les terres des sujets de Sigmar. Déchiré par les conflits internes de l'Âge des Trois Empereurs, l'Empire n'était pas en mesure de défendre efficacement ces lopins, et des parcelles entières du nord de l'Empire tombèrent aux mains des Gospodars. La plupart de ces terres ont depuis été récupérées, mais au fur et à mesure que croissait la puissance des Gospodars, leur statut de royaume à part entière s'affirmait. La reine-khan Miska n'eut pas le temps de voir le pays qu'elle avait commencé à forger prendre forme, car elle disparut au nord, après avoir eu une vision d'un terrible avenir dans lequel elle devait à nouveau guider ses gens vers le salut.

Cédant Froide Terreur, sa redoutable lame de guerre, à sa fille Shoïka, Miska rassembla ses plus fidèles guerriers avant de chevaucher vers les Désolations du Chaos. On ne l'a jamais revue, mais l'une des légendes les plus persistantes du Kislev raconte que la reine-khan se représentera quand sonnera l'heure la plus sinistre, pour sauver son royaume de la destruction. Certains murmurent qu'elle l'a déjà fait, sous les traits de la Reine de Glace. Les tribus les plus septentrionales du Kislev craignent d'ailleurs autant la tsarine Katarin que la redoutable Miska.

Sous l'autorité de Shoïka, fut fondée la ville qui allait devenir Kislev, et le royaume commença à prendre les traits de la nation d'aujourd'hui. Afin de démontrer davantage son emprise, Shoïka prit le titre de tsarine, ce qui marqua l'an un du calendrier gospodar et l'établissement de la nation du Kislev. Son premier geste de tsarine fut de marcher sur Norvard, le grand port ungol, sur la côte ouest du Kislev. Cette communauté marchande de première importance était essentielle pour propulser le Kislev sur le front du commerce avec le reste du monde et Shoïka savait que le rêve qu'avaient les Gospodars d'unifier le pays ne pourrait se réaliser tant que Norvard resterait entre des mains ungols. Moins de deux ans après son couronnement, le port de Norvard tomba sous le siège de ses armées, avant d'être renommé Erengrad. Les Ungols qui avaient survécu à cet assaut sanglant fuirent au nord, où ils furent pourchassés sans relâche jusqu'à se soumettre à l'autorité des Gospodars (qui commençaient alors à se faire appeler Kislevites en référence à leur capitale).

En quelques années, la communauté de Praag recommençait à s'étoffer et Erengrad était devenu l'un des ports les plus actifs du Vieux Monde. Les Kislevites en partaient pour voguer sur la mer des Griffes, lutter contre les Norses, commercer avec eux, et parfois avec l'Empire, tout en tenant la bride aux quelques tribus ungols qui refusaient encore de se soumettre à leur joug. Cette situation se perpétue depuis plus de 750 ans, les sociétés ungol et gospodar s'étant mêlées au cours des siècles, tant bien que mal, pour donner la nation du Kislev. L'élite dirigeante, dont sont issus les tsars et les tsarines, est bien entendu d'ascendance exclusivement gospodar, même si l'influence de leur langue et de leurs croyances est surtout évidente au sud, notamment dans les villes de Kislev et d'Erengrad. Plus au nord, où la terre est moins fertile et survivent les tribus de cavaliers, on constate une résurgence des vieilles traditions. De fait, Praag est largement retombée entre les mains de l'ancienne noblesse ungol et représente sur bien des aspects un pouvoir indépendant, celui du nord.

Les tribus des Dieux Sombres

Tout au long de l'histoire, le Kislev a engendré un peuple endurci, non seulement par son climat rigoureux et ses terres globalement peu fertiles, mais également par les déprédations permanentes des pillards des Désolations du Chaos. Les incursions de petite envergure lancées par de modestes tribus et troupes guerrières en quête de gloire et de fortune se succèdent sans relâche. Ces groupes de pillards que les Kislevites appellent *kyazaks* représentent une menace constante pour les communautés et convois qui évoluent au nord de la Lynsk, certains n'hésitant d'ailleurs pas à traverser le fleuve.

Ces incursions ne font généralement pas long feu. Elles prennent fin quand surgit l'hiver ou quand les envahisseurs sont repoussés par les armées kislevites, ce qui demande rarement plus d'une saison. Ces troupes se constituent à partir des bourgs et stanitsy éparpillés de l'oblast kislevite, qui ont chacun leur contingent de guerriers que l'on peut rapprocher d'une milice. Les archers montés ungols patrouillent le nord du pays, tandis que les communautés majoritairement gospodars puisent dans leurs ressources pour former des escouades (ou *rotas* comme on les appelle) des célèbres cavaliers ailés. Cette tradition se retrouve au sein des villes et la tsarine peut compter sur un grand nombre de ces cavaliers ailés des familles des plus riches boyarins, ainsi que sur leurs troupes personnelles. Néanmoins, les kyazaks se montrent chaque année plus audacieux et leurs assauts visent de plus en plus loin au-delà de la Lynsk, au point que les communautés proches d'Erengrad et de Kislev finissent par être menacées.

Il arrive qu'un chef de clan ou seigneur de guerre particulièrement influent se révèle en Norsca ou parmi les tribus kurganes. Se noue alors une alliance de plusieurs clans qui décide d'assaillir le Kislev. C'est dans ces circonstances que les diverses rotas du Kislev se rassemblent pour former ce qu'on appelle des pulks. Ces unités tombent toujours sous la direction d'un boyarin gospodar et représentent ce que le Kislev a de plus proche d'une armée de métier. Parfois, un seul pulk suffit à surmonter la menace, mais il arrive que deux, trois, voire davantage, doivent unir leurs forces pour contrecarrer un seigneur de guerre particulièrement ambitieux.

La Grande Guerre contre le Chaos

La plus importante de ces incursions est connue et remémorée avec de sinistres frissons. Elle donna lieu à ce qu'on présente comme la Grande Guerre contre le Chaos. La puissance des Dieux Sombres s'était affirmée pendant de nombreuses années dans les Désolations du Chaos et les vents glaciaux du nord étaient devenus particulièrement puissants, ce qui indiquait à ceux qui savaient décrypter ce genre de choses qu'un événement terrible était sur le point d'intervenir. En effet, durant l'hiver 2301 CI, le seigneur de guerre demi-démon Asavar Kul unifia les tribus du nord et lança un assaut sur le Kislev. Une armée de soldats kislevites et impériaux fut rassemblée pour faire face à Kul, mais elle fut massacrée au nord de Praag. La horde de démons, de monstres, de bêtes et d'hommes tribaux progressait le long des contreforts occidentaux

des Montagnes du Bord du Monde. L'armée du Chaos anéantit un contingent de Kislevites qui défendait les derniers ponts de la Lynsk et les forces de Kul traversèrent le dernier obstacle qui les séparait de la ville de Praag.

Le siège de Praag se prolongea tout au long du printemps et de l'été, les courageux défenseurs de la ville repoussant à plusieurs reprises l'assaillant par des actes d'un héroïsme désespéré et une bravoure inébranlable. Mais, alors que l'hiver s'approchait et que l'année touchait à sa fin, Praag tomba et les hordes du Chaos laissèrent libre cours à leur folie meurtrière. La puissance brute du Chaos engloutit la cité et Praag fut changée à jamais, les survivants se mêlant les uns aux autres en formes diaboliques, inhumaines. Des corps encore vivants étaient fondus dans les murs de la ville, au point qu'on ne pouvait distinguer la chair de la pierre. Des visages déformés émergeaient de la muraille, des membres agonisants s'agitaient sur les remparts et les piliers gémissaient une complainte émanant de lèvres autrefois humaines. Praag était devenue un cauchemar vivant et un sinistre avant-goût de la souffrance promise si les guerriers des Dieux Sombres s'avéraient victorieux.

Magnus le Pieux

Tandis que l'Empire se préparait à une invasion de grande envergure, un chef connu sous le nom de Magnus le Pieux se révéla au cœur de l'horreur de cette funeste époque. Magnus suscita un formidable engouement parmi les gens du commun de l'Empire et s'en alla au nord, de ville en ville, rassemblant autour de lui une armée comme on n'en avait pas vu depuis des lustres. Quand cet ost atteignit la ville de Middenheim, il s'agissait tout simplement de la plus formidable force militaire de toute l'histoire de l'Empire, si importante que Magnus dut scinder ses troupes en deux armées, car il était sans cela impossible de nourrir et de fournir tout le monde en eau.

La première armée, composée de lanciers kislevites assoiffés de vengeance et de chevaliers en quête de gloire, chevaucha sans attendre vers Praag dans l'espoir de contrecarrer le siège. Mais il était trop tard et ces guerriers ne purent que constater l'horrible transformation de la cité, avant de repartir vers le sud pour châtier la horde du Chaos. Magnus mena directement sa seconde armée jusqu'à la capitale du Kislev, espérant la réapprovisionner avant de poursuivre sa route. Quand il parvint à la cité, il découvrit qu'elle était déjà sous le siège de l'armée de Kul, avec quelques Kislevites et un contingent de nains de Karaz-a-Karak pour seuls défenseurs.

Magnus ordonna aussitôt la charge et ses ennemis furent dispersés par cet assaut imprévu. Les soldats impériaux à la mine inflexible dévastèrent le flanc de l'ost du Chaos et la victoire semblait assurée, mais Avasar Kul était un chef exceptionnel et parvint à rallier ses guerriers, profitant de leur nombre supérieur pour cerner l'armée de Magnus. D'effroyables démons massacrèrent des régiments entiers, tandis que des sorciers maléfiques libéraient une magie aussi puissante qu'ancienne. L'armée de Magnus était acculée et le sort du Kislev semblait décidé.

Alors que les guerriers de Kul fondaient sur l'armée de Magnus dans un dernier assaut, les lanciers kislevites et les chevaliers impériaux qui revenaient de Praag apparurent sur la crête de ce qui allait devenir la Gora Geroyev, la colline des Héros, et se ruèrent sur l'ennemi dans un tonnerre de sabots, le cœur plein de haine. Les nains et les défenseurs restants chargèrent depuis la ville et Magnus saisit ce dernier espoir de victoire. Les hordes du Chaos défaillirent, soudain opposées à trois armées. Les Kislevites avaient sombré dans une fureur totale, engendrée par l'horreur déversée sur leur chère patrie, et les forces d'Asavar Kul furent massacrées par l'ire implacable de l'alliance adverse. L'armée du Chaos fut ainsi réduite en morceaux et des milliers de ses guerriers tentèrent de prendre la fuite, mais tombèrent misérablement sous les coups des défenseurs.

Le Bokha rouge

Au cours des deux siècles qui suivirent, le Kislev s'efforça de se relever des déprédations de la Grande Guerre. Sa population s'était fait massacrer et ses villes n'étaient plus que gravats, quand elles n'avaient pas été consumées par les Royaumes du Chaos. La cité corrompue de Praag fut totalement rasée et rebâtie, mais la souillure maléfique n'a jamais été entièrement éradiquée et les habitants de Praag sont toujours considérés avec méfiance. Les morts au combat avaient été nombreux et toutes sortes de créatures abominables profitèrent de cette faiblesse pendant plus de deux cents ans ; les peaux-vertes des montagnes, les hommes-bêtes du Pays des Trolls et les skavens surgis de terriers insoupçonnés. Après la Grande Guerre, il fallut attendre le tsar Vladimir Bokha pour que s'organise une campagne durable visant à repousser ces divers ennemis. Cette entreprise rencontra vite un grand succès, mais il devait mourir au combat contre des gobelins, à l'est du Kislev.

Boris Bokha, le fils de Vladimir, était un guerrier fougueux et passionné. On raconte que sa naissance fut accueillie par le mugissement de Cœur de Sang, porté par les vents (excellent présage pour un guerrier), et les vedma lui prédirent une vie de fameux combattant et une mort glorieuse. Boris perpétua l'œuvre de son père, vidant les caisses du royaume pour engager des mercenaires capables de reformer l'armée du Kislev, pour reconstruire les ponts, les routes et les bourgs, et pour importer la poudre noire et des ingénieurs de l'Empire. Bien qu'il manquât de précipiter la faillite de sa famille (et de plusieurs maisons nobles du même coup), le règne du tsar Boris restera gravé dans les mémoires pour sa détermination et sa volonté de reconquérir les terres qui étaient alors infestées de gobelins, de trolls, d'hommes-bêtes et autres viles créatures.

Le tsar Boris joua également un rôle majeur dans la résurgence du culte d'Ursun, qui s'était lentement fait déborder par ceux d'Ulric, de Taal et autres dieux étrangers. Pour ce faire, il se soumit à l'épreuve d'initiation que les prêtres d'Ursun doivent passer et partit en forêt pour dompter un ours. On ne le revit pas pendant dix-huit jours et beaucoup craignaient qu'il eût connu un horrible destin au cœur de ces bois glacés. Les préparations du couronnement de sa toute jeune fille Katarin avaient commencé quand des patrouilles parties à sa recherche retrouvèrent son corps inanimé le dix-neuvième jour. Sa silhouette inerte était gardée par un ours aux proportions gigantesques qui ne laissait personne s'en approcher. Le tsar était entouré des dépouilles de deux douzaines de loups dans une neige souillée par leur sang. Rien de ce que les hommes de patrouille pouvaient faire ne parvenait à faire partir l'ours ou à lui faire comprendre qu'ils n'étaient pas des ennemis. Finalement, après un jour de plus, Boris ouvrit les yeux et l'ours laissa les Kislevites s'approcher pour panser les blessures de leur souverain.

Le récit que Boris rapporta à son retour à Kislev est depuis passé dans le folklore, mais rares sont ceux qui doutent de sa véracité. Quatre jours avant d'être découvert par les patrouilles, après de longues pérégrinations, Boris s'était retrouvé devant l'ours le plus imposant qu'il eût jamais vu. Ses crocs et ses griffes avaient la taille de lames d'épée. Voyant là un signe d'Ursun, il avait provoqué la bête qui s'était mise à le charger, le sol tremblant à chacune de ses foulées furieuses tandis que son rugissement faisait frémir la forêt. À mains nues, Boris était parvenu à éviter les attaques de l'ours, mais n'avait pu le dominer. La lutte s'était prolongée pendant toute une journée jusqu'à ce qu'une meute de loups se fût présentée, attirée par l'odeur de leurs sangs mêlés. Les loups avaient aussitôt choisi de se ruer sur l'ours, mais Boris avait bondi à son secours en leur broyant le crâne de ses poings tandis qu'ils s'acharnaient sur le dos de l'imposante créature. Mais Boris avait subi de profondes blessures et avait fini par tomber sous les assauts des loups. Tandis que les bêtes s'apprêtaient à l'achever, l'ours avait



protégé son adversaire de la veille contre cet ennemi commun. Il s'était dressé au-dessus du corps étendu du tsar et avait lacéré les loups de ses griffes et de ses puissants crocs. Boris avait sombré dans l'inconscience, mais chaque fois qu'il avait entrouvert un œil, l'ours se tenait près de lui pour le garder des attaques des loups. La bête accompagna le tsar à son retour à Kislev. À partir de ce jour, chaque fois que Boris prenait le chemin de la guerre, il le faisait sur le dos d'Urskin (frère ours), symbolisant par là la toute-puissance d'Ursun et l'affection qui s'était établie entre Boris et un ennemi implacable.

Le tsar Boris trouva la mort au combat, en 2517 CI, alors qu'il menait un pulk au nord de la Lynsk, vers le Pays des Trolls. À une croisée des fleuves sans nom, il lança la charge au cœur de l'armée kurgane de Hetzar Feydaj, mais fut rapidement cerné et isolé du reste de ses hommes. Épaulé par Urskin, il lutta avec toute la force et la rage qui caractérisent la divinité ourse, mais même Boris le Rouge ne pouvait triompher contre un tel surnombre. Urskin parvint finalement à s'extraire des hordes de Kurgans pour rapporter le corps ensanglanté du tsar à ses hommes, mais il était déjà trop tard. Boris avait subi une vingtaine de blessures, toutes mortelles. Il fallut attendre la fin de la bataille pour que le tsar tombe du dos d'Urskin et meure. Sa fidèle monture rugit son deuil pendant toute une nuit, avant de disparaître dans les mornes étendues nordiques et la légende raconte qu'Urskin traque encore les créatures du Chaos qui ont tué son maître.

À la mort de Boris, Katarin, désormais adulte, devint tsarine du Kislev, dernière d'une longue lignée de dirigeantes issues des reines-khans gospodars d'antan. Elle gouverne avec une froide majesté, adorée par ses sujets et crainte par ses ennemis, mais quatre ans seulement après son avènement, son pays dut faire face à la plus grande menace connue depuis la Grande Guerre contre le Chaos.

La Tempête du Chaos

Les contes sur Archaon l'Élu des Dieux Sombres ne manquent pas, ce puissant seigneur de guerre qui rassembla une armée comme on n'en avait pas vu dans les Désolations du Chaos depuis la Grande Guerre. En réponse, l'Empire dépêcha une armée menée par le Grand Théogoniste Volkmar le Sévère du culte de Sigmar, à la tête de flagellants fanatiques et de soldats du Talabecland. Les deux armées s'affrontèrent sur la toundra du Pays des Trolls, mais Volkmar fut abattu et son armée anéantie. À la suite de cette victoire, Archaon mena plus au sud son armée de maraudeurs, de démons et de monstres.

L'invasion désormais imminente, l'Empereur Karl-Franz convoqua les dirigeants du Vieux Monde au Conclave de la Lumière d'Altdorf, et humains, nains et elfes se réunirent pour planifier la lutte contre les forces du Chaos. Les terres du Kislev souffraient considérablement de cette incursion, car D'aggorn l'Exalté, lieutenant de d'Archaon, tenait le siège de la cité de Kislev tandis que son supérieur menait sa horde contre Erengrad. Alors que les précédentes armées de maraudeurs s'étaient enlisées au Kislev, Archaon savait qu'il lui fallait frapper l'Empire sans attendre et ne perdit pas de temps à prendre Erengrad en profitant de l'attaque par la mer des pillards norses. Les réfugiés et les survivants sanguinolents de l'invasion du Kislev partirent en masse vers le sud, mais l'Empereur avait déjà rassemblé ses armées et accourait au combat. Tandis que les nains de Karak Kadrin tenaient le col du Pic contre Vardek Crom, général d'Archaon, la bataille s'engagea entre la horde d'Archaon et les armées du Middenland, d'Ostland et du Hochland.

L'armée d'Archaon atteignit Middenheim et la clameur de la bataille retentit sur les terres environnant la grande cité, les vaillants soldats de l'Empire et du Kislev se dressant contre les hordes innombrables. Les morts se comptaient chaque jour par milliers, mais les armées alliées parvinrent progressivement à inverser la situation. L'armée du seigneur de guerre fut finalement brisée et se dispersa au gré des vents, les alliés ne faisant pas de quartier avec les fuyards les moins véloces.

Le Kislev plie, mais ne rompt pas

Vivre dans une contrée autant marquée par la violence apparaît comme pure folie pour les étrangers, mais les Kislevites et leurs ancêtres voient chaque année couler le sang à flots pour reprendre et protéger leurs terres. Tant qu'un cœur kislevite battra, il y aura quelqu'un pour défendre ce pays contre les hordes du nord.

Il ne peut en être autrement, car le Kislev et la terre sont une seule et même chose.








POLITIQUE DU KISLEV

« Bien sûr que la tsarine est notre souveraine et que son autorité n'a pas de limite. Ça n'empêche que je vous laisse pas rentrer sans l'autorisation du boyard. »

— Dmirov Irinasyn,
garde à l'arsenal de Nekoltra

Chapitre III

Vu de l'extérieur, le Kislev apparaît comme une monarchie centralisée, dirigée avec une froide détermination par la tsarine Katarin. C'est exactement ce que cette dernière veut laisser penser à tous. Au sein de la nation, l'une des forces politiques les plus actives est illustrée par la volonté de la tsarine de faire correspondre la réalité avec cette image. Un autre pôle majeur, immuable depuis des siècles, n'est autre que la menace de destruction représentée par les forces qui couvent au nord. La Tempête du Chaos a bien mis ce danger en exergue et la tsarine s'efforce d'exploiter cet épisode pour asseoir sa position.

La menace des ténèbres

La menace des désolations qui s'étendent au nord et à l'est du Kislev est de loin le facteur dominant de la politique kislevite. C'est un danger bien réel, dont la menace plane en permanence, qui ne prévient pas et peut s'avérer dévastateur. Toute la classe dirigeante de la nation est évaluée pour savoir comment protéger au mieux la population, les différends politiques n'étant pas permis quand il s'agit de défendre le Kislev.

En raison de la menace constante de la guerre, la population ne s'élève contre ses suzerains que lorsqu'elle estime qu'ils nuisent à la défense contre le nord. En dehors de cela, il serait absurde de lutter contre un autre humain alors que d'immondes perversions de la nature peuvent surgir à tout moment. C'est ainsi que la plupart des soulèvements ont lieu près des frontières du Kislev, quand la population a l'impression qu'un chef du sud du pays ne favorise pas assez la formation de troupes ou le développement des ressources nécessaires à la défense locale. L'efficacité des forces de la tsarine durant la Poussée du printemps (lorsque Archaon a traversé la Lynsk et vaincu les forces alliées de la tsarine et de l'Empire) a quelque peu tempéré les velléités révolutionnaires, mais ce sentiment ne sera pas éternel.

On pourrait penser que cet objectif commun suffirait à étouffer toutes les dissensions politiques. Quand les hordes envahissent la steppe, c'est effectivement le cas, mais la plupart du temps, ces querelles se perpétuent. Mais les questions les plus importantes, celles pour lesquelles la population ne fera aucun compromis, concernent presque toujours la meilleure manière de défendre la nation. Cela signifie notamment que les paysans accepteront les nouvelles taxes, plutôt que de risquer d'affaiblir leur défense, mais également que la noblesse pourra retirer des impôts peu populaires, car la frustration des roturiers nuit à l'efficacité des guerriers qu'ils produisent. En revanche, quand les deux parties estiment que le compromis rendrait le pays plus vulnérable, les choses peuvent se gâter salement.

STRUCTURE DE L'AUTORITÉ

Le Kislev est un vaste pays relativement inhabité, où l'on peut parcourir des lieues sans croiser âme qui vive, à l'exception de quelques troupeaux de chevaux sauvages. Cette superficie ne facilite pas l'administration, d'autant plus avec la vision idéalisée que la tsarine a de l'autorité. Si tout allait dans son sens, elle déléguerait la gestion quotidienne aux chefs locaux. Mais la population est bien plus autonome que la tsarine ne le souhaiterait. Il existe des stanitsy dont l'ataman n'a jamais reçu la moindre instruction de la tsarine, voire d'un quelconque boyard ou druzhina. Ces gens reconnaissent bien être des sujets de la Reine de Glace, mais ils seraient profondément surpris d'apprendre que Katarin estime pouvoir leur dicter leurs actes. Ainsi, pour bien comprendre la politique kislevite, il convient de s'intéresser tout d'abord aux communautés locales avant de considérer un plan global, et de garder à l'esprit que la manière dont la tsarine présente le système ne colle pas exactement avec ce qui se passe dans la réalité.

Les atamans et les stanitsy

La plupart des stanitsy du Kislev sont sous l'autorité directe d'un ataman, titre donné au chef du village. L'ataman a la responsabilité de la quasi-totalité des fonctions gouvernementales. Il fait respecter la loi, règle les querelles et définit les priorités de la communauté. Dans les stanitsy ungols, l'ataman est toujours épaulé par au moins deux autres juges pour les affaires dans lesquelles il appartient lui-même à l'une des parties impliquées. Mais même dans ces villages, l'ataman juge toutes les affaires pour lesquelles il est qualifié, les autres juges ayant un statut clairement inférieur au sien.

L'autorité de l'ataman au sein de sa communauté est presque illimitée. Rares sont les individus qui ont le pouvoir de le contrecarrer, ceux qui l'ont officiellement étant généralement trop loin pour que cela influe sur les affaires quotidiennes. Malgré cela, les atamans qui se conduisent comme des tyrans sont rares. Dans la plupart des cas, les femmes-médecines et les prêtres des dieux constituent un contrepoids efficace. Dans les villages où l'ataman n'est pas à la tête de la rota, le maître de celle-ci dispose également d'un certain pouvoir. Dans quelques stanitsy, l'ataman est également le maître de la rota et seul prêtre de la communauté ; il a alors de grandes chances d'être consumé par les Sombres Puissances car personne n'est en mesure de s'opposer à lui.

Selon la tsarine, tous les atamans sont désignés par elle et obéissent fidèlement à ses instructions. Dans la pratique, ceux-ci atteignent leur statut par un ensemble de voies traditionnelles, la tsarine se contentant de les « désigner » après coup. Dans la plupart des stanitsy gospodars, le poste d'ataman est transmis de façon héréditaire au sein d'une famille noble, même si les détails de cette perpétuation varient. L'héritage matrilinéaire est courant, mais les atamans femmes (que l'on appelle *atamanka*) sont plus rares, ne représentant qu'un quart environ des effectifs de la fonction. Les stanitsy ungols qui abritent encore des nobles sont très rares, car les chefs ungols ont été éliminés par les Gospodars victorieux d'antan. Dans ces communautés, on recourt souvent au vote des résidents adultes. Certains stanitsy élisent systématiquement les membres d'une même famille.

Dans de nombreuses stanitsy frontalières, c'est le meilleur chef de guerre qui devient ataman. Ces hommes ont presque toujours servi comme maîtres de la rota, mais il leur arrive souvent d'abandonner cette fonction pour mieux se concentrer sur les questions stratégiques. Quelques-uns, notamment parmi les Gospodars, perpétuent les vieilles traditions consistant à pousser les prétendants à leur titre à les défier en duel. Ces affrontements sont généralement réglés au premier sang, mais on parle encore de communautés reculées dans lesquelles les duels sont à mort. D'autres formes de confrontation sont possibles ; une stanitsa de l'est demande par exemple aux prétendants au statut d'ataman de lutter contre un ours, en hommage à Ursun, tandis qu'une autre, au sud-ouest, organise un concours de chant. Les villageois de cette dernière sont eux-mêmes bien incapables de se souvenir de l'origine de cette curieuse tradition, mais la chance insolente dont ils ont joui récemment (la Poussée du printemps les ayant totalement épargnés) les incite à éviter tout changement pour ne pas froisser les esprits.

Katarin sait que ses proclamations ne sont que pures formalités, mais cela lui suffit pour l'heure. Une fois que les gens auront accepté la nécessité de cette officialisation, elle sera en mesure de contrôler ceux qu'elle a désignés. Elle profite de la dévastation laissée par l'Incursion du Chaos pour placer des atamans de manière préventive, lorsqu'aucun candidat ne s'impose par la voie traditionnelle. Elle est soutenue par ses conseillers pour ne choisir que des individus bénéficiant de l'aval de la population, ce qui s'est jusqu'ici avéré efficace. Elle a même pu déloger quelques couards notoires de la position d'ataman.

Druzhina

Les druzhinas constituent l'échelon le plus bas de la noblesse officielle gospodar. De nombreux atamans sont druzhinas, de même qu'un certain nombre de maîtres de la rota. Ce statut est traditionnellement transmis par voie héréditaire mais récemment, la Reine de Glace s'est mise à octroyer ce titre à vie à des individus précis, pour les récompenser d'un grand service rendu à la tsarine ou à l'État, ou pour les remercier de leur contribution financière. Ce privilège a même été accordé à quelques Ungols, ce qui nourrit un certain mécontentement aussi bien du côté gospodar qu'ungol.

Katarin recourt souvent à ce titre pour récompenser des individus influents qui l'ont publiquement appuyée. Ces récompenses sont presque toujours accordées à vie, mais il lui arrive de permettre à un tel druzhina de transmettre le titre à ses héritiers.

Boyard

Les boyards forment la classe intermédiaire de l'aristocratie, les nobles qui détiennent le véritable pouvoir. Ils sont tous gospodars et leur statut est systématiquement héréditaire. Quelques boyards soupçonnent Katarin d'envisager d'octroyer ce titre à d'autres personnes, jusqu'à la fin de leur existence, voire à quelques Ungols, et cette idée ne leur plaît pas du tout. Ils ont commencé à diffuser l'idée selon laquelle la qualité de boyard ne peut exister sans un solide arbre généalogique remontant sur plusieurs générations. La tsarine a jusqu'ici soigneusement évité de contredire cette idée ouvertement, mais il est évident qu'elle ne la cautionne pas. En revanche, lorsqu'elle désigne un boyard à un poste de responsabilité élevé, comme la direction d'un pulk, elle insiste bien sur le fait que son choix est motivé par la compétence de la personne.

Les boyards sont les individus les plus puissants du Kislev. Ils sont suffisamment proches des atamans et peuvent leur donner des instructions en raison du nombre de leurs partisans, les autorités supérieures étant très distantes. La plupart des boyards laissent une grande liberté aux atamans du moment que les taxes sont payées à l'heure, car ils ont mieux à faire que de s'occuper des querelles misérables d'une poignée paysans.

La tendance est aux boyards qui possèdent une demeure dans chacune des trois grandes villes du Kislev. La tsarine l'encourage, car les boyards citadins sont soumis à son autorité, en théorie comme dans la pratique, mais on trouve toujours un nombre important de boyards traditionalistes à travers l'oblast. Ces individus sont peut-être considérés comme passéistes et incultes, mais leur emprise sur le pouvoir local est indéniable.

Beaucoup de ces boyards de l'oblast ne voient pas l'intérêt de centraliser le pouvoir. Ce sentiment est d'autant plus partagé que l'on se tourne vers les Ungols de même rang, même si leur statut n'est pas reconnu officiellement. Ils ne s'opposent pas ouvertement à la Reine de Glace, car cela n'en vaut pas la peine, mais ils accordent peu d'attention à ses lois, dans la limite du raisonnable. La tsarine aimerait pouvoir octroyer le titre de boyard à certains Ungols, pour les remercier de reconnaître son autorité, mais comme nous l'avons vu plus haut, cela lui causerait trop de soucis avec les boyards en place.

La Cour de Givre

Le cœur du gouvernement du Kislev se trouve au sein du palais de glace enchanté de la tsarine. Ses murs, plafonds et sols sont bâtis en blocs de glace entretenus et façonnés par magie. Bien que les températures soient bien inférieures au point de gel, Katarin semble totalement à l'aise dans cet environnement inhospitalier. Malheureusement pour ses courtisans et autres traîne-savates du palais, ce confort ne convient qu'à elle. Pour modérer les rigueurs des conditions de vie à la cour, la tsarine a décrété que la tenue vestimentaire exigée pouvait inclure plusieurs épaisseurs de fourrure. De même, elle n'attend pas de la plupart de ses convives qu'ils s'assoient sur ses fauteuils de glace. En revanche, comme son trône est sculpté dans un bloc de glace, et comme il se présente sous une forme différente chaque jour, sa majesté et le pouvoir qu'elle affiche suffisent à figer le cœur des visiteurs les plus chaudement vêtus.

En présence de la tsarine, certains protocoles sont acceptés de tous, chacun faisant de son mieux pour les respecter. Les gardes du palais sont là pour faire appliquer l'étiquette. Ce sont des hommes redoutables, dont l'adresse martiale n'est plus à prouver et dont la robustesse rivalise avec celle des vaillants nains des Montagnes du Bord du Monde. Si les règles de la cour sont strictes, Katarin a su les garder simples. Elle souhaite que les gens les respectent, bien plus qu'elle ne cherche une excuse pour punir ceux qui les enfreignent.

- Nul ne peut tourner le dos à la tsarine, au sens littéral du terme. Elle quitte presque toujours la pièce aussitôt la fin d'une entrevue pour laisser partir les visiteurs.

- Nul ne peut s'asseoir en présence de la tsarine. Katarin fait des exceptions pour quelques individus influents ou de valeur, qui ne peuvent rester debout trop longtemps. Même dans ce cas, ces personnes se lèvent généralement quand elle entre dans la pièce à part celles qui n'ont plus de jambes.

- Nul ne peut se tenir derrière la tsarine. L'interprétation de cette règle veut que toute personne présente dans la pièce se trouve dans son champ de vision. Cette règle est strictement observée quand la tsarine est assise. Elle a l'habitude d'attendre quelques instants avant de s'asseoir, afin de laisser le temps à tous d'apparaître devant elle.

- Nulle tête ne peut dépasser celle de la tsarine. Heureusement, Katarin est grande et son trône est toujours posé sur une estrade. Chacun est néanmoins censé s'incliner lorsqu'elle entre dans une pièce ou en sort.

- Nul individu en dessous du rang de boyard ne peut s'adresser directement à la Reine de Glace, et les boyards eux-mêmes ne peuvent le faire que lorsqu'ils y sont invités. Cette règle s'applique le plus souvent, mais on sait que la tsarine fait des exceptions à l'occasion, selon les circonstances.

- La garde personnelle de Katarin n'est pas soumise à ces règles, afin que ses membres puissent faire leur travail. Ceux-ci la précédent toujours lorsqu'elle entre dans une pièce, aussi bien pour parer à toute menace que pour avertir les courtisans de l'arrivée de la reine.

Grâce à ces règles simples, chacun est conscient de l'endroit où se trouve la tsarine et de l'endroit où porte son regard. En raison de ses toilettes spectaculaires et du protocole, il est bien difficile de flâner à la cour sans que votre subconscient vous pousse à considérer la tsarine comme le centre du monde.

QUESTIONS MILITAIRES

La menace des Puissances de la Corruption place les forces militaires du Kislev au faîte des préoccupations de la nation, plus encore qu'au sein de l'Empire. Tous les hommes valides (ou presque) servent ou ont servi dans une unité militaire, et beaucoup de femmes ont eu à défendre leur foyer. La forme exacte de ce service dépend du rang social de la personne et de sa culture.

Cavaliers ailés

La tradition des cavaliers ailés est d'origine gospodar, la plupart des stanitsy de cette ethnie formant leur rota de cette unité, qui comprend souvent la quasi-totalité des hommes de la communauté. Ces guerriers montés sont connus pour leur armure finement décorée, notamment les grandes « ailes » à plumes qui sont disposées sur le dos et produisent un son surnaturel quand ils chargent. La décoration du reste de l'armure est aussi riche que le permettent les moyens de la stanitsa. Cette armure représente la fierté de la communauté et les guerriers ne l'enfilent que dans les instants qui précèdent le combat, pour éviter de l'endommager inutilement.

L'arme principale de ces hommes est la lance, mais ils recourent également à l'épée pour le combat plus rapproché, en se débarrassant souvent de la longue hampe après la charge initiale. Bien qu'ils ne soient pas aussi aériens que les archers montés ungols, ils se montrent très mobiles sur le champ de bataille et constituent la base des défenses kislevites. En revanche, il ne s'agit pas de soldats de métier et ils se révèlent souvent plus loyaux envers leur communauté qu'envers la tsarine. Toutefois, ils luttent vaillamment contre le Chaos, et la Reine de Glace a des soucis politiques beaucoup plus pressants sur le feu.

La légion du Griffon

On peut considérer la légion du Griffon comme une unité d'élite constituée de cavaliers ailés de métier. Ces hommes sont exclusivement issus de la noblesse gospodar et leurs ailes sont en plumes de griffon, ce qui leur vaut ce nom. Ce régiment fut fondé en 286 (1810 CI) pour former la garde personnelle du tsar Gospodar IV. En 293 (1817 CI), ils furent envoyés en expédition dans les Montagnes du Bord du Monde, où Vladic Dostov, leur chef, terrassa un griffon en combat singulier, avant d'en prélever les plumes pour orner ses ailes. Cet acte héroïque suffit à conférer au régiment un statut qui lui valut son indépendance. Depuis, ces hommes servent comme mercenaires, notamment à travers l'Empire. En revanche, ils sont tenus de répondre à l'appel du tsar ou de la tsarine, et combattirent vaillamment aux côtés de la Reine de Glace durant la Poussée du printemps.

Katarin aimerait rapprocher la légion du Griffon de son autorité personnelle, mais il lui faut pour cela composer avec la longue tradition d'autonomie du régiment. Néanmoins, la légion est peu impliquée politiquement auprès d'autres nobles et communautés du Kislev, c'est pourquoi on peut plus facilement y faire appel qu'aux rotas de cavaliers ailés. Tordimir Lubovasyn, actuel commandant de la légion, est fidèle à la tsarine, mais il n'est pas prêt à la laisser mettre son nez dans les affaires de ses hommes, d'autant qu'il n'est pas persuadé qu'elle comprend véritablement leurs besoins et leurs attentes. Il est d'accord pour informer la tsarine de tous les contacts noués par sa légion, mais ne lui demande aucune sorte de permission, même pour sauvegarder les apparences. La valeur de cet homme est irréprochable et la légion lui est farouchement loyale, c'est pourquoi la Reine de Glace prend des gants. Toutefois, elle s'intéresse de près aux autres officiers du régiment, en quête d'un successeur plus accommodant, mais son choix n'est pas encore arrêté.

Archers montés

Les archers montés sont formés par les communautés ungols. Ils portent une armure légère (ou pas d'armure du tout) et sont armés d'une épée et d'un arc. Ils vont toujours au-devant des combats et sont extrêmement mobiles, sans compter qu'ils se montrent plus précis à l'arc sur leur monture que n'importe qui, à l'exception des elfes. Ils épaulent donc efficacement les cavaliers ailés, en harcelant l'ennemi de flèches tout en le poussant vers les autres troupes. Ce sont aussi d'excellents éclaireurs, fonction qu'ils remplissent avec joie.

Dans l'état actuel des choses, le principal souci de Katarin en ce qui les concerne est de s'assurer qu'ils ne forment pas une armée ungol au service de ses adversaires politiques. Mais l'indépendance naturelle des stanitsy joue en sa faveur, car aucune unité d'archers montés n'ira sacrifier la sécurité locale pour soutenir les ambitions politiques de quelque autre noble. La tsarine a octroyé le titre de druzhina aux chefs d'unités particulièrement valeureuses, ce qui lui vaut leur dévouement.



KOSSARS ET KOSSARS

La carrière de Kossar kislevite décrite dans *WJDR* vaut pour tout guerrier appartenant à cette force.

Kossars

Les kossars constituent l'armée de métier du Kislev. Il s'agit de fantassins armés de haches et d'arcs, descendants d'une tribu ungol qui servait les Gospodars comme mercenaires contre les autres Ungols. C'est ainsi que rejoindre les kossars est perçu comme un moyen de renoncer à ses liens et d'échapper à un passé difficile. Les officiers y acceptent tout individu remplissant les conditions d'aptitude physique. Le tsar Boris accordait aux nouveaux kossars le pardon pour tous les crimes commis avant de rejoindre l'unité. Cet acquittement ne concerne bien entendu pas les crimes perpétrés après avoir acquis le statut de kossar.

L'unité actuelle comprend aussi bien des Ungols que des Gospodars, parmi lesquels on compte nombre de criminels, de cadets désabusés et de fauteurs de troubles. C'est ainsi que leur réputation quand ils ne sont pas en service est encore plus trouble que celle des autres soldats. Les boyards ne comptent plus le nombre de kossars exécutés pour leurs crimes contre des civils, qui aurait de quoi soulever certaines interrogations.

D'un autre côté, on ne peut réfuter leur efficacité au combat, car ils s'entraînent en permanence et leur maîtrise des tactiques et manœuvres de combat est grande. Cette réputation est notoire, au point qu'une communauté sujette à une attaque imminente accueillera les kossars à bras ouverts, même s'il lui tarde généralement de les voir repartir une fois la bataille terminée.

Pendant longtemps, les kossars se montraient plus loyaux entre eux qu'envers le tsar. Mais Boris avait à cœur de mener ces unités en personne et ces hommes développèrent un grand respect et une admiration certaine pour le Tsar Rouge. Katarin tente de profiter de cet élan, et a elle-même coopéré avec les kossars à plusieurs occasions. Elle a maintenu le pardon accordé aux nouveaux kossars et a même augmenté leur paye et amélioré leur condition avant la Poussée du printemps. Toutefois, dans le sillage de la Tempête du Chaos, elle s'est révélée incapable de poursuivre son effort. Les kossars ayant servi courageusement, les murmures de mécontentement se font entendre dans les rangs.

La Reine de Glace aimerait pouvoir renflouer les kossars et accroître leurs effectifs, notamment pour y ajouter des cavaliers. Mais de nombreux nobles, aussi bien gospodars qu'ungols, se méfient des manœuvres visant à gonfler les rangs de l'armée de métier et font en sorte que les cavaliers ailés et les archers montés voient ces tentatives comme une insulte à leur courage. La tsarine envisage donc d'employer une troupe de cavalerie mercenaire pour la convertir progressivement en unité kislevite. Elle préférerait néanmoins que la légion du Griffon rejoigne l'armée de métier.

Colonnes de secours

Avant la Tempête du Chaos, Katarin était distante, passant le plus clair de son temps dans son palais de glace. Ceux de ses sujets qui l'avaient vue en personne étaient très peu nombreux. Cet isolement correspondait en partie à une inclination personnelle, mais aussi à un effort visant à cultiver une image surnaturelle. Mais la guerre est arrivée et elle a personnellement mené les troupes kislevites, joignant sa maîtrise de la magie de glace à la lutte contre les Puissances de la Déchéance.

Au fil des batailles, elle s'est aperçue que son soutien entraînait une véritable loyauté, la soustrayant à l'influence de la noblesse locale. Même quand un boyard combattait à ses côtés, la tchékiste (police secrète) lui rapportait que la population avait tendance à considérer que c'était la tsarine qui la protégeait contre les Norses. Elle choisit donc de modifier son approche.

La tsarine a créé une armée, composée de kossars, d'hommes de la légion du Griffon et de quelques-uns des meilleurs archers montés de la nation. L'été, elle la mène au nord et à l'est, vers les régions du Kislev les plus menacées par les pillards. C'est là que les archers traquent les bandes ennemies et que la Reine de Glace guide son armée pour protéger les stanitsy locales. La tsarine fait appliquer les règles de la cour (cf. **Cour de Givre**, page 23) où qu'elle se rende et prend bien soin de démontrer toute la puissance de sa magie à chaque bataille. Cette politique est nouvelle, mais elle semble porter ses fruits. Tordimir accepte apparemment qu'une partie de la légion du Griffon serve directement la tsarine et les rotas des stanitsy protégées se joignent souvent à cette campagne de leur plein gré.

Le principal souci de cette approche et qu'elle oblige Katarin à mettre les questions gouvernementales de côté pendant plusieurs semaines d'affilée. Militsa Skvortskova, sa chancelière est tout à fait compétence et apparemment loyale, mais la tsarine n'est pas pleinement satisfaite. On raconte qu'elle fait appel aux services de parfaits étrangers pour surveiller que tous ses serviteurs lui restent fidèles, y compris les tchékistes.

RELIGION ET MAGIE

Les dieux, les esprits et la magie sont des éléments centraux de la vie kislevite. En raison de la menace du nord, chacun est bien conscient des dangers inhérents à ces sources de puissance, mais également de la nécessité d'en disposer.

Le culte d'Ursun

Le culte d'Ursun a connu un véritable renouveau sous le règne de Boris, le père de Katarin, puisqu'il a totalement écarté la menace que représentait la foi d'Ulric. La confession d'Ursun a donc conservé son statut, et le courage de beaucoup de ses prêtres durant la Tempête du Chaos n'a rien fait pour le diminuer. La tsarine est reconnue par la population comme étant une dévote sincère d'Ursun, comme il sied à la fille de celui que la divinité a elle-même désigné comme grand prêtre.

Néanmoins, ses relations avec le culte sont délicates, notamment parce qu'elle n'est que la fille du grand prêtre et non grande prêtresse elle-même. Le culte ne voit donc pas en elle un guide spirituel, même s'il est reconnaissant de son soutien et n'a aucune intention d'inciter à la rébellion ou la résistance contre la tsarine.

D'un point de vue politique, les prêtres de haut rang d'Ursun jouissent d'une grande influence locale, surtout depuis la résurgence de cette foi, mais sur un plan national, elle manque d'organisation et donc, d'une ligne de conduite bien définie. La dévotion de Katarin ne semble pas feinte, mais elle encourage subtilement le culte à se tenir à l'écart de la politique. Il n'y a pour l'instant aucun problème, mais si un nouveau grand prêtre apparaissait, les choses pourraient changer rapidement.



Le culte de Dazh

Le culte de Dazh est potentiellement plus influent au niveau politique, en raison de son organisation poussée, mais sous la direction du veilleur Ydeski, il n'use guère de cette emprise, se concentrant plutôt sur le respect des moindres préceptes de la divinité. Katarin rend hommage à Dazh et l'on sait qu'elle a une grande confiance en Fredrek Solzeyn, son serviteur personnel. On peut même dire qu'elle est plus proche de lui que de tous les prêtres d'Ursun.

Cette tendance en pousse certains à croire qu'elle aurait quelques projets pour le culte de Dazh et qu'elle pourrait promettre la tête du temple de Kislev à Solzeyn. De fait, de jeunes prêtres commencent à prêcher que la tsarine est la représentante élue de Dazh, désignée pour protéger ses flammes saintes contre les menaces extérieures, et personne ne tente de les en empêcher. Certains avancent que cette tolérance est la preuve que les hautes autorités du culte veulent encourager cette croyance.

Bien que le veilleur Ydeski soit trop guidé par sa paranoïa et trop occupé par ses croisades de bas étage pour s'en soucier, certains prêtres des régions reculées du Kislev affirment qu'une sorcière de glace ne saurait être l'élue du dieu du Feu. La plupart prennent soin de rappeler qu'ils sont intimement persuadés que la tsarine reste le souverain légitime du Kislev ; ceux qui oublient de le faire sont arrêtés et torturés jusqu'à ce que la raison ou la mémoire leur revienne. En revanche, si la Reine de Glace tentait d'imposer une nouvelle doctrine au culte, les troubles qui s'ensuivraient pourraient s'avérer préoccupants.

Les sorcières de glace

Les sorcières de glace constituent l'une des cellules politiques les plus célèbres et les plus craintes du Kislev. Femmes d'un grand pouvoir magique, la tsarine étant la plus illustre représentante, elles maîtrisent les éléments mêmes et puisent dans la puissance de la terre pour défendre leur auguste nation. Elles n'ont rien d'ordinaire, puisqu'elles sont liées aux saisons, aussi bien physiquement que spirituellement, se montrant plus faibles en été et plus fortes en hiver.

Les sorcières de glace sont clairement du côté de la tsarine. Elle est actuellement la plus puissante de la caste au Kislev, certains allant jusqu'à la présenter comme la réincarnation de Miska, première sorcière de glace et tsarine des Gospodars originels. Katarin le rend bien à ses consœurs, à qui elle octroie des privilèges proches de ceux dont profite la noblesse.

Sur le plan politique, la principale faiblesse des sorcières de glace est qu'elles ont peu d'affaires communes avec les gens du peuple du Kislev, restant dans leurs sphères pour étudier la magie. Le pouvoir qu'elles apportent à la tsarine est certes appréciable, mais elles n'entraînent pas les foules dans leur sillage. Les sorcières de glace qui parviendraient à sensibiliser les gens à l'ordre seraient forcément très appréciées de Katarin.

Femmes-médecine

Tout le monde sait que la tsarine n'aime pas les femmes-médecine (que l'on appelle également vedma). Pour commencer, elles sont intimement associées aux Ungols, tandis que Katarin est l'héritière de tout ce que représentent les Gospodars. De plus, les femmes-médecine semblent parfaitement indifférentes à l'autorité de la Reine de Glace et prétendent même ne pas être sujettes à ses lois et ordres. La tsarine ne peut accepter cette situation, mais elle doit parfois accéder à certaines requêtes, de même que ses représentants, pour éviter des émeutes ou des rébellions dans l'oblast.

On ne peut pas dire que les femmes-médecine jouissent d'un quelconque privilège légal, d'autant que certains individus ont été acquittés pour le meurtre d'une vedma sous le prétexte qu'ils avaient anéanti un serviteur des Sombres Puissances. Mais la tsarine n'a pour l'instant entrepris aucune action directe contre elles, probablement pour ne pas froisser les Ungols et peut-être aussi par crainte de leur magie. De leur côté, les femmes-médecine, et surtout les plus influentes, évitent d'en appeler à la rébellion ouverte, ou même à la résistance. Au lieu de cela, elles suggèrent d'accéder aux demandes de la tsarine, tant que les esprits ne s'y opposent pas.

La plupart des observateurs éclairés s'accordent sur le fait que la tsarine préférerait avoir les femmes-médecine de son côté et qu'elle cherche à les convertir. Les vedma qui sont prêtes à soutenir ouvertement la souveraine et conseillent aux autres de faire de même sont normalement assurées de la protection de Katarin. Mais les quelques-unes à l'avoir fait ont perdu leur rang parmi les femmes-médecine, si bien que la promesse de soutien de la tsarine n'avait plus besoin d'être honorée.

Dans l'état actuel des choses, les femmes-médecine n'ont pas de guide affirmé ; l'autorité étant partagée entre plusieurs matriarches vedma. Si cela devait changer, la tsarine serait confrontée à une menace plus sérieuse. Bien entendu, si ce chef était une partisane de la tsarine, celle-ci aurait toutes les chances de la soutenir.






AUTRES ÉLÉMENTS

La politique kislevite compte deux autres facteurs significatifs, même si aucun n'a pour l'instant d'influence nationale. Le premier prend la forme des guildes d'Erengrad et le second celle de Nyvena, un guerrier ungol.

Guildes d'Erengrad

Les marchands d'Erengrad se sont rassemblés en guildes il y a quelque temps et se sont toujours évertués depuis à persuader le tsar de les reconnaître et de leur accorder des privilèges. Ayant peu de temps à consacrer à des marchands, le tsar Boris n'a jamais accédé à cette demande. Katarin, en revanche, voit là un pôle de pouvoir potentiel, qui n'est pour l'instant pas associé à la noblesse.

Elle leur a accordé beaucoup des privilèges requis, ainsi que le titre de druzhina à certains maîtres de guilde, pour les récompenser de leur service et de leur loyauté. Parmi les conditions imposées les plus lourdes (que certains membres des guildes voulaient d'ailleurs rejeter en bloc), on compte l'exigence de la tsarine à pouvoir désigner les maîtres de guilde. Au final, les privilèges accordés d'un point de vue commercial et légal, et les honneurs personnels accordés aux maîtres (à qui elle a promis de confirmer leur statut) l'ont emporté auprès des guildes.

Jusqu'ici, la tsarine a tenu toutes ses promesses et les guildes ont largement développé leur influence sur Erengrad grâce à sa bonne volonté. Ceci dit, en désignant les deux maîtres de guilde, elle s'est efforcée de choisir des hommes bénéficiant du soutien de leurs membres. Par là, elle s'assurait une décision populaire et se rapprochait de certains des membres les plus influents des guildes d'Erengrad. Grâce à cette approche avisée, les guildes se montrent plutôt loyales envers Katarin, surtout depuis que leur ascension a affaibli la noblesse traditionnelle de la cité. En raison de la réputation d'indépendance farouche de ces aristocrates, leur influence décroissante voit leur pouvoir d'antan tomber entre des mains plus supportrices de la souveraine distante. Les boyards de la ville ne sont bien entendu pas très heureux de la situation, mais rares sont ceux qui parlent pour l'instant de rébellion.

Nyvena

Nyvena est un guerrier ungol des contrées occidentales de l'oblast. Il est à la tête d'une bande de guerriers montés, notamment des lanciers (sans ailes) et des archers, et a remporté de nombreuses victoires contre les forces du Chaos. Il s'est illustré durant la Tempête du Chaos et continue depuis son combat contre les Puissances de la Corruption. Combattant de valeur, il est également un chef accompli dont la réputation n'est plus à faire. La tsarine lui a proposé le statut de druzhina, mais il l'a refusé, avançant qu'il s'agissait d'un titre gospodar alors qu'il est du peuple ungol.

Le problème posé par Nyvena ne vient pas de son manque de loyauté ; il a répondu à l'appel de la tsarine quand s'est présentée la Poussée du printemps et ne s'est jamais opposé à ses représentants. Mais il ne considère pas que son autorité lui soit accordée par Katarin, perception partagée par la population. Ainsi, il reste un foyer potentiel de mécontentement et de rébellion. Certains membres de la tchékiste conseillent de l'assassiner, mais on dit que la tsarine rechigne à passer par là tant qu'il ne se montre pas véritablement menaçant. Pour l'instant, c'est un pilier de la défense de l'oblast et elle ne voit pas l'intérêt de s'en passer, surtout si les gens venaient à découvrir qu'elle est l'instigatrice de son élimination.

Deux scénarios pourraient rendre la situation plus épineuse. Le premier serait qu'une autorité des femmes-médecine choisisse de soutenir Nyvena comme chef des Ungols. Le second serait qu'Ursun le désigne comme grand prêtre. Nyvena est un fervent adepte du Dieu Ours et un certain nombre d'ecclésiastiques qui l'ont rencontré sont convaincus qu'il présente les signes de l'élu. Si l'un de ces événements venait à se présenter, Nyvena s'avérerait trop influent pour que la tsarine continue à l'ignorer.





LOI AU KISLEV

« La loi et la justice sont essentielles à toute société civilisée. Je n'en dirai pas autant des avocats... »

— Boris Khandnasky, bourgeois et magistrat de Praag

Chapitre IV



Les habitants de l'Empire imaginent parfois le Kislev comme un pays sauvage, anarchique et barbare, ce qui est loin d'être vrai. Certes, les lois du Kislev tendent vers plus de simplicité et sont appliquées au moyen d'un système qui implique moins d'avocats que celles de l'Empire. Elles présentent des différences notables, ce qui a causé de graves ennuis à plus d'un arrogant visiteur de l'Empire.

LA TSARINE ET LA LOI

Dans le but de centraliser l'autorité, la tsarine Katarin a déclaré qu'elle était la seule source de la loi et de la justice. Par conséquent, toute tentative visant à établir ou même à faire appliquer des lois est un acte criminel si l'individu en question n'y a pas été autorisé par la tsarine ou l'un de ses représentants. Elle a ordonné à tous ses agents de prendre cette loi très au sérieux, ce qu'ils font tout naturellement.

Par conséquent, les peines infligées à ceux qui font appliquer la loi sans y être autorisés sont bien plus sévères (quand c'est possible) que celles associées aux crimes impliqués. Des aventuriers qui tuent des bandits simplement parce qu'il s'agissait de malandrins seront condamnés à une morte lente par le froid pour avoir ainsi défié l'autorité de la tsarine. D'un autre côté, un individu impliqué dans une bagarre et qui tue son adversaire peut éviter tout châtiment si la victime était impopulaire et si lui-même a subi des blessures au cours du combat. Par conséquent, des aventuriers malins prétendront s'être battus au sujet d'une insulte ou d'un pari : ils affirmeront que c'est dans la bataille qui s'est ensuivie qu'ils ont tué ces individus, lesquels s'avéraient être les bandits dont le village se plaignait depuis si longtemps.

Naturellement, personne n'est dupe de ce genre de ruse, mais ce sont les apparences qui comptent aux yeux de la tsarine, du moins pour le moment. Si nul ne prétend faire respecter la loi sans son aval, très bientôt, elle aura effectivement le monopole de l'autorité.

Pour appuyer cette stratégie, la tsarine a désigné tous les juges, magistrats et membres des guets municipaux comme étant ses agents. Depuis la Tempête du Chaos, elle a cessé de donner des autorisations rétroactives, mais elle n'a encore jamais rejeté de requête soutenue par les communautés ou les dirigeants locaux. Ses plus proches conseillers recherchent actuellement un lieu où elle pourra nommer quelqu'un sans le support de la communauté. La route sera longue avant que la tsarine puisse vraiment contrôler tout le système juridique et judiciaire, mais ni elle ni ses consultants n'ont l'intention de perdre de temps en la matière.

Le Chaos et la loi



Il n'est pas illégal d'être un mutant ou un serviteur des Puissances de la Corruption au Kislev. D'un autre côté, il n'est pas davantage illégal de tuer des mutants, des hommes-bêtes ou autres créatures altérées. Ainsi, quiconque découvre un repaire de créatures maléfiques est libre de l'éradiquer sans risquer de sanctions légales, que ce soit pour avoir commis un meurtre ou pour avoir appliqué la loi sans la permission de la tsarine.

Agir au côté des serviteurs du Chaos était autrefois un acte tout à fait illégal et un crime capital, mais Katarin a modifié les lois peu après être montée sur le trône. Selon elle, le fait que personne ne s'était jamais soucié d'organiser des jugements en bonne et due forme cautionnait sa décision, ce que presque tout le monde accepta sans mal. Comme Katarin et ses agents pourchassent mutants et cultistes avec zèle, l'idée qu'elle puisse accorder une protection légale à ces créatures est tout à fait ridicule : elle soutient d'ailleurs que bien au contraire, ce sont ceux qui les traquent qu'elle protège par ces mesures.

En principe, un aventurier pourrait être jugé pour meurtre après avoir tué un adorateur du Chaos et exécuté s'il ne parvenait pas à étayer ses accusations. En réalité, ce genre de chose n'a de risques de se produire que si l'aventurier en question est un étranger (originaire de l'Empire, par exemple) et la victime un membre de la communauté locale. Par conséquent, les étrangers doivent se montrer prudents, mais les répurgateurs kislevites ont presque toute latitude pour agir ; rares sont les gens prêts à témoigner en faveur de quelqu'un qu'on accuse de servir les Puissances de la Corruption, à plus forte raison s'il est mort.

Naturellement, cela donne parfois lieu à certains abus, mais les tchékistes prennent certains des pires contrevenants sur le fait et, de l'avis général, il meurt moins d'innocents de cette façon que si on laissait les adorateurs du mal manipuler les juges pendant les procès.

LA LOI UNGOL

Dans certaines parties du Kislev, généralement des régions de l'oblast fort lointaines, la loi ungol s'applique toujours. Il s'agit d'une concession faite par le tsar Boris, ce qui lui valut le soutien de bon nombre de guerriers ungols, mais Katarin aimerait l'annuler. Elle préférerait que la loi des Gospodars, avec elle à sa tête, s'applique partout. Toutefois, elle est tenue de respecter les édits de son père et doit donc s'accommoder de la loi ungol dans ces régions. Les habitants de n'importe quel endroit peuvent demander à ce que leurs foyers soient rattachés à la loi gospodar : Katarin satisfait toute requête de ce genre du moment qu'elle est fondée. Toutefois, l'inverse n'est pas permis.

Responsabilité de groupe

Le concept fondamental de la loi ungol est qu'un groupe est responsable des actions de tous ses membres. Si un membre du groupe commet un crime, tout autre membre du même groupe peut être puni pour ledit crime.

Le plus petit groupe reconnu est la famille, définie comme l'ensemble des descendants d'une femme vivante et des maris de toutes les femmes de cette lignée. Les hommes changent de famille quand ils se marient. Les familles se séparent en groupes comprenant les descendants des filles d'une matriarche quand elle meurt. La loi ungol n'a pas à intervenir dans les affaires internes de la famille et les anciens y règnent donc à leur guise. Toutefois, dans la plupart des cas, un environnement difficile est la garantie de l'unité de la famille. Il est normal pour les membres d'une famille de voyager ensemble ou de vivre au même endroit. Et s'il arrive que certains membres la quittent, on n'a jamais entendu parler d'une famille répartie entre deux stanitsy.

Au-dessus des familles, on trouve les clans et les tribus ainsi que les stanitsy. Les clans et les tribus étaient à l'origine définis par les liens du sang, mais au fil des siècles, ils ont fini par n'être plus que des regroupements traditionnels. Il est rare mais pas impossible qu'une famille change de clan ou de tribu, bien qu'une femme doive toujours appartenir au clan et à la tribu choisis par sa famille. Il n'est pas rare que les hommes changent de clan et de tribu en même temps que de famille lorsqu'ils se marient. Les stanitsy sont des lieux de résidence, généralement des villages, et abritent souvent plusieurs familles, voire différents clans ou tribus.

Quand un crime est commis contre un individu, la peine correspondante peut être infligée à toute personne appartenant à un groupe qui comprend le criminel mais pas la victime. Par conséquent, si le criminel et la victime sont de la même famille, aucun groupe ne peut subir la peine encourue. S'ils appartiennent à des familles différentes au sein du même clan, un membre de la famille du criminel doit être puni. S'ils sont de clans différents, quiconque appartient au clan du criminel fait l'affaire.

Selon la loi, il est préférable que la punition soit infligée au véritable auteur du crime, et le juge accorde au groupe dont il est membre un laps de temps pour qu'il le livre afin d'être châtié. Ce délai est généralement d'au moins une semaine, mais peut s'étendre jusqu'à un an : sa durée dépend essentiellement des effectifs du groupe auquel le criminel appartient.

Dans le cadre de la loi ungol, les Gospodars sont considérés comme étant une seule et même famille. Cela signifie que tout crime commis par un Gospodar contre un Ungol peut être vengé en punissant un autre Gospodar. Il s'agit d'un pan de la loi ungol qui déplaît souverainement à Katarin. Elle y a réagi en fondant un groupe de Gospodars qui traquent les vrais criminels, prêts à subir leur punition en cas d'échec. Ces *stelniks*, ainsi qu'on les appelle, sont souvent des criminels reconnus coupables auxquels on donne une chance d'éviter leur peine. Ils entreprennent souvent une carrière de chasseur de primes.

Les Kislevites forment un groupe unique et tous les étrangers sont traités comme appartenant à la même famille. Cette généralisation a conduit un innocent marchand tiléen à être exécuté pour un meurtre commis par un mercenaire du Stirland, et Katarin aimerait trouver des volontaires étrangers pour jouer le même rôle que les stelniks. Toutefois, pour l'instant ils sont rares, notamment parce que les juges ne donnent parfois aux étrangers que jusqu'au coucher du soleil pour trouver les vrais criminels.

Les cours de justice ungols

Une cour de justice ungol est composée d'un seul juge qui écoute la présentation des preuves, pose les questions qu'il veut et prend sa décision. On ne peut pas en faire appel. La seule règle, c'est que le juge ne doit pas appartenir au même groupe que la victime ou l'accusé. Par conséquent, pour juger un différend entre deux familles, il faut appartenir à une troisième, ce qui signifie que seul un étranger peut départager les Gospodars et les Ungols. Les tribus ungols ont cependant accepté que la tsarine en personne fasse office de juge dans ce genre de cas. Quand l'affaire concerne un Kislevite et un étranger, il n'existe pas de groupe neutre : n'importe quel juge fait donc l'affaire. Par conséquent, les étrangers l'emportent rarement.

Bien que les critères de base soient simples, la plupart des juges sont choisis en fonction de leur expérience et de leur équité. En principe, les deux parties peuvent choisir tout individu qualifié sur lequel elles se mettent d'accord et, par le passé, c'est ainsi qu'on a toujours procédé. Aujourd'hui, la tsarine exige que chaque juge ait son approbation : les groupes choisissent donc les juges à l'avance et envoient leurs noms à la cour de Kislev pour obtenir son aval. Cette méthode est souvent lourde et prend trop de temps à la tsarine, qui délègue donc les affaires mineures à ses représentants, généralement des sorcières de glace. La plupart des juges sont élus, bien que certaines régions aient des coutumes différentes, comme de toujours nommer l'homme le plus âgé du village ou quelqu'un qui a été estropié en combattant les pillards venus du Nord. Presque toujours, l'ataman d'une stanitsa est également juge, bien qu'il ne soit jamais le seul juge présent.

Les juges étrangers sont choisis en fonction de leurs actes et on envoie leurs noms à Kislev de la manière habituelle. Les répurgateurs de l'Empire sont fréquemment choisis, car le zèle dont ils font preuve dans la traque des ignobles adeptes du mal impressionne souvent les Ungols. Ils n'ont par ailleurs aucune objection à prononcer de dures sentences et sont prêts à traverser l'oblast pour se rendre sur place. Katarin a récemment refusé de nommer comme juge un répurgateur spécifique qui s'est avéré être en réalité un adepte secret du Seigneur de la Peste, ce qui a quelque peu renforcé son autorité.



Le juge décide seul des preuves qu'il est prêt à entendre et le verdict est laissé à son entière discrétion, comme la peine. La plupart du temps, ce processus fonctionne plutôt bien et produit un semblant de justice de manière assez rapide pour que la vie poursuive son cours dans les impitoyables steppes. Quand un juge est corrompu, ou pire, séduit par les Sombres Puissances, on court à la catastrophe.

Les lois ungols

Il n'existe aucune archive écrite faisant autorité en matière de loi ungol. C'est aux juges et aux sorcières qu'il appartient de se souvenir de la loi et de l'appliquer en fonction du bon sens. Il n'est pas recommandé de débattre des détails de la définition d'un crime devant une cour de justice ungol.

Les lois prohibent naturellement le vol et la violence, mais elles comportent un nombre de clauses basées sur la vie dans les steppes.

Refuser l'hospitalité à quelqu'un constitue une grave infraction, guère moins sérieuse qu'un meurtre. Il peut y avoir des circonstances atténuantes, mais un individu qui chasse quelqu'un de son camp se rend toujours coupable d'un crime. La règle de base est simple : les communautés sédentarisées doivent offrir l'hospitalité et si les deux groupes sont nomades, la responsabilité incombe au plus grand.

Abuser de l'hospitalité d'un hôte est un méfait plus grave que le meurtre, et certains juges vont jusqu'à affirmer qu'il s'agit du pire des crimes. C'est l'un des rares cas où un juge peut ordonner que des membres innocents du groupe du criminel soient eux aussi punis. Signe évident de l'importance de ce crime, les Ungols ne ménagent pas leur peine pour trouver et châtier ceux qui le commettent, passant dans certains cas des années à les traquer. Par exemple, un disciple tiléen de Ranald a fini par être assassiné dans les rues de Sartosa par une demi-douzaine de guerriers ungols qui avaient fait un très long chemin…

Les lois de l'hospitalité ne s'étendent naturellement pas aux disciples des Sombres Puissances, et les chasser ou abuser de leur confiance est tout à fait légal.

Les châtiments ungols

Les peines des Ungols ne sont jamais des amendes, bien qu'ils puissent demander une compensation pour les victimes. De même, ils n'utilisent pas l'emprisonnement en tant que punition, mais les criminels peuvent être retenus en attendant d'être jugés. Les suspects sont généralement détenus par leur propre famille et non par les plaignants, afin de s'assurer que c'est la bonne personne qui subit la peine si la décision est en leur défaveur.

Les peines ungols prennent essentiellement la forme de châtiments corporels. La flagellation et le marquage au fer rouge sont populaires, le nombre de coups et la taille de la marque dépendant de la nature du crime. On n'a recours à la mutilation que quand un groupe tout entier est reconnu responsable d'un crime, car le membre estropié devient un poids pour les siens. En fait, il n'est pas rare qu'un criminel mutilé de la sorte soit tué par sa famille, une situation sur laquelle la loi ungol ne statue pas. Toutefois, les mutilations mineures, qui n'affectent pas les capacités de survie d'un individu, sont utilisées de la même façon que les marques au fer rouge. Finalement, la peine capitale est chose courante. Les peines décrites ci-dessous sont populaires dans les régions ungols, mais la plupart des juges ont leurs propres préférences.

Les flèches

Le criminel est attaché à un poteau et des archers lui tirent dessus. Le nombre de flèches et la distance entre les archers et le poteau sont déterminés par le juge. La gravité de cette punition varie donc énormément, puisqu'elle peut signer l'arrêt de mort du condamné ou équivaloir à une simple tape sur les doigts. Dans la plupart des cas, la victime du crime a le droit de nommer un archer. La *Ballade d'Isukin et Noga* comprend une célèbre scène où Noga tire vingt flèches sur Isukin, jugé coupable de l'avoir trahi. Tirant à cinq pas de distance, Noga manque sa cible à chaque fois. Dans la ballade, cet acte scelle une alliance qui finira par renverser une horde de Kurgans. Les versions satiriques où Isukin tue Noga dès que ce dernier est détaché sont presque aussi populaires que la ballade d'origine.

Le gant

Un gant de métal qui s'ouvre comme une palourde est chauffé au rouge et refermé sur la main du criminel. On le garde fermé durant un nombre de battements de cœur dépendant de la gravité du crime avant de le retirer. La victime subit 1d10 points de dégâts plus 1 point de dégât par battement de cœur. La fureur d'Ulric ne s'applique pas et les blessures critiques ne s'appliquent qu'à la main en question.

Le casque

Un casque intégral est chauffé à blanc et enfoncé sur la tête du criminel. Ce châtiment est une forme d'exécution et si le juge est clément, le casque est fixé à la base du crâne à l'aide d'une longue pointe qui provoque une mort presque instantanée, épargnant au criminel une effroyable agonie.

Le supplice du cheval

Le criminel est attaché à une corde fixée à la selle d'un cheval, que l'on met alors en mouvement. Il existe de nombreuses variantes de cette punition permettant de l'adapter aux crimes. On peut contrôler la distance parcourue par le cheval, de même que sa vitesse. Par ailleurs, la longueur de la corde et la façon dont elle est attachée au criminel font toute la différence. Une corde nouée à la taille lui permet de courir aussi vite qu'il le peut. Attaché par les poignets, il a plus de chances de tomber et si on le relie par les chevilles, il sera traîné derrière l'animal. De plus, le cheval peut être monté ou simplement lancé au galop dans l'oblast. Quand on laisse ainsi le cheval agir à sa guise, cela signifie que la sévérité de la punition est finalement laissée au bon vouloir des dieux, une méthode qui a la faveur de certains juges.

Le jugement des esprits

Le criminel est mené dans l'oblast, marqué au visage d'un signe indiquant qu'il est du devoir de chacun de lui refuser l'hospitalité. Il s'agit au bout du compte d'une condamnation à mort et, dans la plupart des cas, le criminel est emmené nu et sans possession, ce qui lui garantit un décès rapide. Toutefois, dans certains cas, le criminel a droit à un équipement complet, en particulier si sa famille est très populaire ou si le juge a l'impression que ses actes étaient justifiés. Cela reste une condamnation à mort, mais certains individus parviennent à survivre seuls dans la steppe. Suren le Trépassé en est un exemple légendaire. Les récits rapportant ses exploits destinés à soutenir sa famille et ses prouesses contre les pillards du Nord ont sans doute été quelque peu exagérés.

LA LOI GOSPODAR

La loi des Gospodars ressemble plus à celle de l'Empire et a subi une forte influence de sa part. Certains Kislevites n'apprécient d'ailleurs guère celle-ci et rêvent d'un retour au bon vieux temps, celui de la vraie justice des Gospodars. Cependant, la tsarine aime le système centralisé et les choses ne risquent pas de changer de sitôt.

La plus grande différence avec la loi des Ungols, c'est que le criminel et lui seul endosse la responsabilité de ses actes : les cours de justice gospodars ne peuvent décider de fouetter quelqu'un simplement parce que son cousin est un voleur.

L'autre facteur primordial, c'est que la loi gospodar est écrite et définie par les proclamations de la tsarine. Les juges doivent prendre leurs décisions en accord avec cette loi écrite et, par conséquent, l'étudier avant qu'on leur confie une cour. Bien que la loi écrite existe, elle est simple comparée à celle de l'Empire et laisse beaucoup de marge de manœuvre aux interprétations des juges.

Vendetta

La loi gospodar permet les vendettas entre les familles, peut-être à cause de l'influence de la loi ungol. La loi permet à un individu, ou à la famille d'un individu, de se venger d'un préjudice. La personne sur laquelle s'exerce la vengeance n'est pas forcément celle qui a causé le préjudice. Il est bien sûr admissible de se venger d'un préjudice issu lui-même d'une vengeance.

Il existe cependant un mécanisme permettant de garder les vendettas sous contrôle. Une loi spécifie en effet qu'il n'est pas acceptable de se venger d'un dommage raisonnable infligé en tant que punition d'un crime reconnu par une cour de justice. Toutefois, si la punition est injuste, cette règle ne s'applique pas. Cependant, se venger d'un châtiment raisonnable est considéré comme plus grave que le préjudice d'origine.

La tsarine adorerait abolir la loi sur les vendettas, car celle-ci mine son autorité. Toutefois, trop de nobles la considèrent comme essentielle à la gestion des rapports qui les lient, et elle n'a pas encore assez de puissance pour les forcer à y renoncer. Elle préfère encore la situation actuelle plutôt que de voir la noblesse défier son autorité, et la loi demeure donc pour le moment.

La loi qui permet aux cours de justice de mettre un terme aux vendettas a cependant un effet, car les parties les plus faibles ont tendance à porter leurs affaires devant elles plutôt que de tenter d'exercer leur vengeance elles-mêmes. La tsarine a donné ordre à ses agents, et en particulier aux tchékistes, de se montrer particulièrement vigilants à l'égard des groupes qui ne respectent pas les décisions de ces cours.

Les cours de justice gospodars

Les cours de justice gospodars sont gérées par des professionnels ou des semi-professionnels nommés par la tsarine. Dans les régions les plus éloignées, c'est invariablement à l'ataman de la communauté que revient ce poste, mais dans les villes, les magistrats forment peu à peu un groupe professionnel distinct de la noblesse. Katarin encourage cette tendance, et quelques-uns des puissants nobles voient la menace qu'elle fait peser sur leur







pouvoir. Toutefois, ils ne veulent généralement pas d'une tâche aussi rebutante, et le plan de Katarin se déroule donc au mieux.

La plupart des cours n'ont qu'un seul juge, mais celles qui se réunissent pour juger des boyards ou des membres de haut rang de la noblesse en comptent trois, dont la décision doit être unanime pour qu'un prévenu soit déclaré coupable. Kislev et Erengrad comptent chacune une cour permanente pour la noblesse tandis que Praag en a deux, vestige des querelles intestines des boyards du nord.

Le juge décide qui parle, quelles autres preuves peuvent être admises et si l'accusé est coupable. On ne peut pas faire appel, mais un juge qui prononce un jugement contredisant la loi peut être jugé pour trahison. Toutefois, même si on découvre que le juge a violé la loi, le jugement prononcé à l'encontre du prévenu tient toujours.

C'est la victime ou sa famille qui décide de la peine à appliquer. La loi dresse une liste des châtiments acceptables, mais ils ne sont pas classés en fonction des délits. Une victime peut choisir de punir une insulte verbale en faisant lentement torturer le contrevenant à mort, et cette peine sera appliquée. Le seul frein provient de la possibilité de déclencher une vendetta, comme exposé plus haut. Naturellement, quand la victime est puissante et pas le criminel, ce n'est pas vraiment un problème : les boyards infligent des châtiments draconiens aux paysans.

En dehors des villes et des villages, ce sont des « juges de l'oblast » qui font respecter la loi. Ces juges sont autant des policiers que des hommes de loi et ils présentent bien des similitudes avec les chasseurs de prime de l'Empire. Contrairement aux juges urbains, ils ont également le droit d'imposer eux-mêmes les peines, même si certains tirent une certaine fierté du fait de traîner les criminels devant leurs victimes pour que celles-ci les punissent. Quand une localité ne dispose d'aucun juge (ce qui est rare) ou porte plainte contre son ataman (un cas plus courant), ses membres font appel aux juges de l'oblast.



On évalue la nécessité d'intervention des juges de l'oblast en fonction du taux apparent de criminalité de la région, ce qui veut dire que si les choses semblent calmes, les habitants répugnent à trop envenimer la situation en entreprenant des enquêtes détaillées. D'un autre côté, quand un problème évident se présente, beaucoup tentent de le refouler dans les ombres, car on entend beaucoup d'histoires parlant de liens entre les juges de l'oblast et les organisations criminelles locales. Les tchékistes passent une certaine partie de leur temps à débusquer ce genre de corruption.

Les avocats gospodars

Les individus ayant reçu une instruction juridique n'ont pas le droit de parler à la cour, fût-ce pour leur propre défense, à moins d'avoir été nommés juges par la tsarine. Cette clause a considérablement restreint le nombre d'avocats au Kislev, mais sans les éliminer tout à fait. Ils fournissent leurs services de consultants avant les procès et conseillent leurs clients pour leur faire savoir si tel ou tel acte est légal. La plupart de leurs conseils consistent simplement à suggérer à leurs clients de jouer sur la fatuité des juges, mais il leur arrive aussi de porter certaines lois à l'attention de la cour.

Certains pensent toutefois que même ces quelques interférences induisent trop de délais et d'ergoteries absurdes dans le système judiciaire, et d'influents groupes de nobles font campagne pour que l'étude du droit devienne illégale en dehors des écoles spécialement désignées pour former les juges. La principale opposition à ce projet vient de ceux qui craignent qu'une telle proposition rende illégal le simple fait de lire les proclamations de la tsarine. Katarin n'a pas encore pris position publiquement en la matière, et beaucoup la soupçonnent de considérer l'affaire comme une distraction futile.

Les lois gospodars

Les lois gospodars comprennent les dispositions ordinaires contre le vol et la violence, mais certaines sont spécifiques au Kislev.

Il est illégal pour tous les adultes de sexe masculin de ne pas posséder, entretenir et s'entraîner avec des armes. Dans la majeure partie du pays, cette loi n'a aucun sens, car on n'a pas besoin de cette motivation pour se battre. Toutefois, dans les villes, certains veulent contourner la loi, et les juges et les tchékistes craignent que des vagabonds armés provoquent des émeutes s'ils se rendent compte qu'on ne peut pas les arrêter. Avant la Tempête du Chaos, beaucoup faisaient pression pour qu'on modifie la loi, mais maintenant que les pillards du Nord et leurs exactions se sont rappelés au bon souvenir des Kislevites, ce genre de requête a été réduit au silence. Il est important de noter que les femmes ont le droit de porter les armes ; simplement, ce n'est pas une obligation pour elles.

L'importance que revêt Ursun dans la culture se reflète dans les lois. En particulier, il est illégal de tuer un ours en hibernation, et de l'avis général, ce genre de crime doit entraîner un châtiment exemplaire.

Un certain nombre de lois sont consacrées au respect qu'on se doit de montrer envers la noblesse et en particulier la tsarine. Critiquer la tsarine de quelque façon que ce soit ou saper le respect envers son autorité sont des délits. On fait tout particulièrement appliquer cette loi auprès des boyards, atamans et autres détenteurs de places d'autorité, mais la loi est plus coulante vis-à-vis des citoyens ordinaires. Cette loi a été décrétée directement par la tsarine : le moindre signe de contestation ou de déloyauté au sein du peuple risquant de troubler son règne doit être balayé immédiatement, mais les murmures informels et les plaisanteries peuvent être tolérés parmi la population. Bien sûr, quiconque suggère sérieusement que la tsarine devrait être remplacés s'expose à des mesures particulièrement rudes, quel que soit son rang.



Les lois concernant le respect dû aux nobles sont appliquées plus sévèrement auprès des gens ordinaires. La critique n'est pas illégale, mais le manque de respect, si. Les paysans doivent s'écarter pour laisser passer les nobles, leur parler poliment et changer de comportement si leurs actes peuvent s'avérer gênants pour eux. Certains boyards dénoncent vigoureusement toute violation de cette loi, en particulier dans les villes. La noblesse rurale est un peu plus tolérante, car ses membres ne trouveront guère de gens pour les soutenir si les paysans se mettent à les haïr.

L'application de ces lois a pour conséquence de faire penser au peuple que la tsarine a plus de sympathie pour lui que pour les nobles de bas étage. Si un petit noble peut traîner en justice un boutiquier qui ne s'est pas incliné assez bas, la tsarine laisse passer les conversations d'ivrognes au sujet des impôts trop élevés, même en présence des tchékistes. C'est pour cette raison que les roturiers ont une grande affection pour elle, et si Katarin n'avait certainement pas envisagé cette conséquence indirecte, elle prend assurément des mesures pour en conserver les avantages.

La loi gospodar n'impose aucunement d'offrir l'hospitalité, mais punit les abus de confiance. Les lois affirment qu'un hôte doit être traité comme un membre de la noblesse par ses invités. Par conséquent, les habitants des villes demandent rarement l'hospitalité à d'autres personnes qu'à leurs amis. Dehors, dans l'oblast, la loi de l'hospitalité est très solidement ancrée dans les mœurs et les abus, quoique rares, sont punis avec une sévérité sans égale.

Les châtiments gospodars

Comme indiqué plus haut, selon la loi gospodar, n'importe quelle punition légale peut être infligée pour un crime, quel qu'il soit, à la discrétion de la victime et dans les limites imposées par les lois sur les vendettas. Les châtiments ont tendance à être rudes, mais très rares sont les victimes à outrepasser les limites du raisonnable. Celles qui le font sont souvent mises au ban de la société, même si elles ne sont pas soumises à une vendetta. Bien sûr, les nobles pensent qu'une rude punition est tout à fait dans l'ordre des choses quand des paysans s'en prennent à la noblesse, et les paysans n'ont guère le pouvoir de les frapper d'ostracisme.

Les amendes, quel que soit leur montant, sont des punitions autorisées. La moitié de la somme revient à la cour, et donc à la tsarine, tandis que l'autre est versée à la victime. Les amendes revenant à un peu plus du double de la valeur des dégâts subis sont considérées comme raisonnables, et les victimes de vol qui se contentent d'un tel châtiment peuvent gagner une aura de justice et de clémence, quand bien même elles poursuivraient sans relâche ceux qui leur ont porté préjudice. Il est courant que les victimes exigent le paiement d'une amende en plus des autres punitions.

La flagellation, pouvant aller jusqu'à cent coups portés à l'aide de divers instruments (de la canne légère aux fouets de cuir lestés de poids et de clous), est une peine populaire. La forme la plus populaire de discussion juridique qu'on entend dans les tavernes consiste à déterminer quel type de flagellation conviendrait à tel ou tel préjudice présumé.

Le marquage au fer rouge n'est pas permis par la loi gospodar. Il l'était, mais a fini par être aboli après qu'une série de voleurs de bas étage ont été marqués comme « violeurs » ou « cultistes du Nord ».

La mutilation n'est généralement infligée que dans les cas d'agression avec coups et blessures : dans ce cas, on inflige généralement au criminel les mêmes blessures qu'à sa victime. On donne parfois gain de cause aux nobles qui imposent des mutilations correspondant aux dégâts infligés à leurs biens. Un gamin des rues qui a cassé la vitre de la fenêtre d'une maison noble peut ainsi se voir crever les yeux, par exemple.

La peine de mort existe, mais elle est rarement requise par les roturiers pour quoi que ce soit d'autre que le viol ou le meurtre. Les nobles en usent plus librement et l'imposent couramment pour le meurtre d'animaux précieux.

LES TCHÉKISTES

Les tchékistes forment la police secrète de la tsarine. Leur existence n'est pas un secret et nombre d'entre eux sont connus, mais ils ont également des espions qui cherchent les moindres signes de corruption ou d'opposition au règne de Katarin.

Par décret de la tsarine, les tchékistes sont infaillibles dans leur interprétation de la loi. Tout ce qu'ils disent a force de loi, *est* la loi, et les peines qu'ils choisissent sont toujours appropriées au crime en question. Ils n'arrêtent jamais la mauvaise personne, et s'il leur arrive d'appréhender et de torturer des individus qui s'avèrent innocents, on considère que ce n'est pas leur faute.

Le critère le plus important pour devenir tchékiste est une loyauté absolue envers la tsarine, mais il faut également être compétent. Katarin ne veut pas instaurer un règne de terreur : elle veut simplement être à même de s'occuper de ses ennemis rapidement et efficacement. Les tchékistes qui font preuve d'une cruauté et d'une incompétence excessives sont arrêtés par leurs supérieurs et apprennent à connaître encore plus intimement le matériel des salles d'interrogatoire. Ceux qui sont simplement incompétents meurent dans l'exercice de leurs fonctions sans que leurs supérieurs ne lèvent le petit doigt pour les aider.

Les tchékistes sadiques mais compétents sont ceux qui posent le plus de problèmes. Dans la plupart des cas, on les change régulièrement d'affectation dans tout le pays, afin qu'aucune région en particulière ne souffre trop de leurs méfaits. Souvent, on les envoie gérer des menaces particulièrement dangereuses, car la hiérarchie préfère perdre un tchékiste difficile plutôt qu'un agent parfaitement adapté à son rôle.

Les tchékistes portent un médaillon alambiqué frappé comme une monnaie qui identifie leur statut et ils le montrent quand ils ont besoin de prouver qui ils sont. Ils portent du noir quand ils sont en service mais n'ont pas d'uniforme officiel en dehors de cela, ce qui fait qu'il est relativement facile de se faire passer pour un membre de la police secrète. Les tchékistes s'occupent de tous ceux qui prétendent faire partie de leurs rangs, une autre tâche qu'on confie fréquemment à ceux d'entre eux qui sont à la fois sadiques et compétents.



RELIGION ET COUTUMES

« Les dieux sont grands, mais il faudrait être idiot pour leur confier sa vie. »

— **Borya Traquelours, prêtre d'Ursun**

Chapitre V

Un érudit sigmarite décrivit le Kislev comme un pays n'ayant pas assez de foi et trop de superstitions. Les préjugés impériaux mis à part, il y a du vrai là-dedans. Il existe bien des représentants des forêts et du ciel, et tous doivent être respectés, qu'ils soient dieux ou esprits. Le respect est la clef de voûte de la religion des Kislevites. Leurs dieux sont pareils à leurs hivers : indifférents et souvent arbitraires, mais capables d'épargner ceux qui les respectent… ne fût-ce que le temps d'une journée.

Ursun

Dieu des ours

Ursun est le dieu des ours, aussi appelé le Père des Ours ou Père Ours. Son culte fut à l'origine introduit par les Gospodars, mais les ours font tellement partie de la vie kislevite que la religion fut presque instantanément assimilée. Les ours continuent aujourd'hui encore à faire partie intégrante de la société, et la religion est désormais inséparable de la culture kislevite. Le culte d'Ursun n'est pas une religion d'État comme celui de Sigmar dans l'Empire, mais le destin du Kislev est lié dans bien des esprits aux caprices et à la faveur de Père Ours.

Ursun est généralement dépeint sous les traits d'un ours des cavernes brun et géant portant parfois une couronne d'or. On le dote souvent de dents ou de griffes d'or, ce qui nous rappelle non seulement qu'Ursun est le roi des animaux, mais aussi que les ours sont des bêtes précieuses. Dans l'oblast, la dépouille d'un ours est une grande richesse pour toute une stanitsa.

De temps à autre, Ursun est représenté comme un homme aux larges épaules, bien charpenté, dont les cheveux fous sont striés de blanc. Il porte un pagne et rien d'autre qu'une lance. En tant que dieu sauvage, Ursun n'est pas adoré dans des temples, mais dans des autels en plein air ou des grottes d'ours abandonnées. Dans les villes, de grands jardins ornés de pins, de buissons et de rochers servent de lieux de culte, l'autel se trouvant caché dans une grotte ou une tranchée au centre. Le plus grand de ces jardins se trouve près du palais Bokha de Kislev.

Symbole

En dehors de l'image de l'ours, Ursun est symbolisé par une griffe d'ours qu'on porte autour du cou. Les vrais dévots portent une griffe en plaqué or. En signe de respect, on peut également se vêtir d'une peau d'ours, mais uniquement si on l'a tué soi-même. Certains portent une patte d'ours entière ou fixent un crâne à leur casque ou à leur ceinture, mais une fois encore, uniquement s'ils ont tué l'animal en question. Il n'est pas irrespectueux de porter une fourrure d'ours tuée par autrui tant qu'on ne le fait pas de manière ostentatoire ou cérémonieuse. Beaucoup se protègent du froid durant les longs hivers grâce à une chemise en peau d'ours sans que le dieu en soit nullement insulté.

Zone d'influence

Malgré sa nature sauvage, Ursun est aussi populaire dans les villes que dans l'oblast. Ce statut tient essentiellement au fait que le précédent tsar était également grand prêtre du culte d'Ursun, et le premier à prétendre à ce titre depuis plus de quatre siècles. Durant la Grande Guerre contre le Chaos, le culte d'Ursun avait été éparpillé aux quatre vents. Le dieu ours était toujours vénéré, mais tant de villes et de cités avaient été dévastées que le culte central avait disparu. Quand le tsar Boris rencontra Urskin le Grand Ours, il sut qu'il était l'élu d'Ursun, prit le nom du dieu et restaura son culte au Kislev.

Sa fille Katarin ne lui succéda pas au poste de grand prêtre, mais elle n'en est pas moins dévouée à Père Ours. Grâce à l'intérêt que lui porte la famille royale, le culte d'Ursun a été fébrilement adopté par les druzhinas et les habitants riches des villes, et rares sont les rues d'Erengrad ou de Kislev où l'on ne trouve aucune trace du dieu ours.

Ursun n'est pas moins omniprésent dans l'oblast. Étant donné que l'ours est à la fois une figure du folklore populaire et un animal avec lequel elles doivent cohabiter, chaque stanitsa comporte au moins un habitant qui vénère Père Ours plus que tout autre dieu. Par ailleurs, quiconque tire profit de la mort d'un ours ou réussit à sortir de la forêt sans avoir servi de repas à ces animaux en remercie Ursun. Dans les étendues sauvages du Nord,

les ours représentent une menace constante, et tous les hommes savent qu'ils doivent leur vie autant à l'indulgence d'Ursun qu'à leur propre force et à leur chance.

Tempérament

Père Ours est un personnage féroce et patriarcal. Il est inflexible et impitoyable en matière de préceptes, mais il exige également de ses disciples qu'ils se débrouillent seuls. Ursun est un dieu des ours avant d'être un dieu des hommes. Il permet qu'on chasse ses enfants par compassion pour l'humanité, à la stricte condition qu'on le fasse avec respect et en ayant bien conscience qu'il s'agit d'un privilège et non d'un droit.

Ursun est distant mais pas insensible : il répond aux prières des fidèles, et les gens du peuple comme les prêtres peuvent attirer son attention en clouant un poisson à leur porte. Ursun aime particulièrement ceux qui font preuve d'une force et d'un courage semblables à ceux de son animal. Un guerrier qui se bat avec férocité s'attirera plus facilement les faveurs d'Ursun qu'un prêtre qui prie avec ferveur dans un temple. Les couards, les faibles et ceux qui chassent sans respect ne reçoivent pas sa bénédiction et peuvent même être punis. Leur stanitsa tout entière peut ne pas ramener un seul ours de la chasse dans l'année, à moins qu'un grand ours charge en ville et démembre les transgresseurs. Ursun est un dieu sauvage : changeante est sa justice et brutal est son courroux.

Dans la mesure où il préfère les actes aux paroles, Ursun ressemble à Ulric. Les adorateurs de ces deux religions s'entendent bien même s'il existe une certaine rivalité entre eux. Tous tiennent à démontrer que leur dieu est le plus fort et leur donne l'avantage. Cette rivalité est essentiellement amicale et se résume à des matchs de lutte ou des compétitions de chasse. Parfois, en particulier après de grandes beuveries, elle peut déboucher sur des violences, mais cela ne va guère plus loin que la classique bagarre de taverne.

La relative indifférence d'Ursun envers les humains et son rapport à la nature le rapprochent également beaucoup de Taal, et les deux religions ont plus en commun qu'une simple frontière le long de la Talabec. Les adorateurs de Taal s'interrogent sur les raisons qui poussent les ursunites à placer un animal au-dessus des autres tandis que les serviteurs de Père Ours se demandent comment quelqu'un peut être aveugle à l'évidente supériorité de l'ours. Sous d'autres angles, ces cultes présentent peu de différences et se mêlent aisément. On trouve souvent le culte de Taal près de celui d'Ursun, en particulier dans l'ouest.

Commandements

- Ne chasse jamais d'ours en hiver : laisse-les dormir comme eux le font pour toi.
- Réveille l'ours au printemps et nourris-le bien avant son sommeil d'hiver.
- Les ours ne doivent être tués qu'à la force des mains ou par une flèche.
- N'expose la peau, les griffes, les dents ou le crâne d'un ours de manière ostentatoire que si tu l'as tué toi-même.
- Fuis si possible le confort de la vie en intérieur. Les ablutions, et en particulier les bains, doivent avoir lieu en extérieur.
- Mange du poisson au moins une fois par semaine, comme l'ours. Ne mange jamais d'autre viande le jour où tu manges du poisson, car ce serait là gaspiller.

Le culte d'Ursun

Le culte d'Ursun est puissant mais beaucoup moins bien organisé que les cultes des dieux de l'Empire. Chaque ville ou stanitsa comptant plus d'un disciple d'Ursun dispose d'un prêtre en chef (parfois appelé orateur), qui est généralement le plus fort ou le plus massif d'entre eux. Ce prêtre parle au nom de tous ses disciples et il est la voix d'Ursun, transmettant aux autres villageois et disciples la volonté du dieu ours. Il a également pour responsabilité de diriger les chasses, de punir ceux qui violent les commandements et de superviser l'initiation de nouveaux membres et prêtres. Ceux qui désirent endosser le rôle de prêtre doivent se rendre seuls dans la nature, munis d'un arc et d'un couteau, et en ramener un ours domestiqué. Si l'épreuve est rarement fatale, il faut parfois des années à un aspirant pour trouver un animal adéquat.

On est prêtre en chef pour la vie, et quand l'un d'entre eux meurt autrement qu'au combat ou à la chasse, c'est un mauvais présage. « L'ours ne meurt pas dans son sommeil », dit-on alors. À la mort d'un tel prêtre, le plus fort des guerriers parmi les prêtres restants prend sa place.

Il arrive à Ursun de choisir un grand prêtre qui sera le prêtre en chef de tout le Kislev. Ursun lui parle du destin du pays tout entier et de la voie de son peuple. On découvre les grands prêtres grâce à des signes et des présages : un enfant né avec une marque de naissance en forme d'ours peut être destiné à tel rôle, et un prêtre en chef qui tue un terrible ours des glaces peut être appelé par Ursun pour devenir sa voix. Le grand prêtre qui précéda Boris Ursus, le chaman Hagrim Frère des Ours, se perdit dans les neiges alors qu'il n'était qu'un enfant, et on le retrouva vivant au printemps suivant : une ourse s'était occupée de lui comme s'il s'agissait de l'un de ses petits. Quant à l'histoire du tsar Bokhar, elle est bien connue.

Comme les prêtres en chef, le grand prêtre a pour responsabilité de s'assurer que le peuple du pays témoigne du respect adéquat à Père Ours. Quand le grand prêtre est sur le point de mourir, il a souvent une vision de son successeur, ce qui lui permet de transmettre son titre. D'autres fois, le poste reste vacant jusqu'à ce qu'Ursun ait de nouveau besoin d'un tel serviteur. Beaucoup pensent qu'un grand prêtre apparaît dès que le Kislev est en péril et qu'Ursun doit préparer ses adorateurs à affronter une grande invasion ou quelque autre menace. Et pourtant, le tsar Boris est



mort avant qu'éclate la Tempête du Chaos. Certains se demandent si son trépas prématuré signifie qu'Ursun les a abandonnés. D'autres craignent que la Tempête éclate de nouveau, dans un avenir proche, et ils se demandent s'ils auront le temps de chercher les présages indiquant l'identité du grand prêtre suivant.

Ordres sacrés

Grâce à l'importance qu'il a reprise sous le règne du tsar Boris, le culte a gagné deux nouveaux ordres. Le premier est un groupe de guerriers qui se font appeler le Cercle de l'Ours. Ses rangs prestigieux sont exclusivement réservés aux cavaliers ailés qui ont fait preuve d'un grand courage et d'une grande dévotion envers Ursun. Les membres du cercle prêtent serment d'obéissance absolue à Père Ours, mais quand le dieu ne leur parle pas directement, ils tiennent leurs ordres de la tsarine.

Boris a également ordonné un groupe connu sous le nom des Gardiens de la Chasse. Cette confrérie aux liens plutôt vagues unissant guerriers et hommes des bois s'assure que toutes les chasses à l'ours pratiquées autour de la capitale se déroulent conformément aux commandements d'Ursun. Toutefois, leur autorité est limitée et, le tsar étant mort, leurs effectifs se tarissent.

Au sein des Gardiens de la Chasse existe une branche appelée les Vrais Gardiens. À la mort du tsar, leur dévouement pour leur mission sacrée n'a fait que croître. Ils sont témoins des actes de nobles et de druzhinas qui se servent de chiens, de pièges et de pistolets pour tuer des ours endormis, abandonnant des carcasses à pourrir dans la neige, et sans personne pour les arrêter. Ils pensent qu'on ne peut mettre un terme à ces atrocités que dans le sang et ils ont commencé à traquer et à assassiner les auteurs de ces crimes en se servant des mêmes techniques que ces derniers utilisaient pour chasser les ours. Jusqu'ici, seuls quelques nobles ne sont pas revenus de la chasse, mais très bientôt, le problème risque de s'aggraver.

Compétences et talents de culte

Les initiés d'Ursun commencent avec la compétence Dressage en plus de leurs compétences de carrière ordinaires. Les prêtres de Père Ours peuvent s'ils le veulent apprendre les compétences et talents suivants dans le cadre de leur carrière : Force accrue, Pistage et Survie.

Personnalités

La plus importante personnalité du culte est naturellement le tsar Boris. On le considère comme le sauveur de la foi, qu'il a restaurée dans les cœurs et les esprits des décadents habitants du sud. Sa fille est elle aussi vénérée puisque dans ses veines coule le sang de Boris Ursus. En dehors d'elle, le culte n'a pas d'autre figure d'autorité à part le prêtre en chef de chaque ville. Les adorateurs préfèrent vénérer le souvenir des grands prêtres d'autrefois et racontent leurs légendes. On y compte celle de Hagrim Langue de Croc, qui savait parler le langage des bêtes ; de Pavel le Lanceur d'Ours, un homme si fort qu'il pouvait jeter un ours par-dessus sa tête ; et d'Aelfen l'Ancien, dont on dit qu'il resta assis au sommet d'une montagne si longtemps que les pierres commencèrent à se plaindre.

Bien qu'ils n'aient guère d'autorité religieuse, les prêtres en chef des cités ont un pouvoir politique. À Erengrad, c'est un personnage âgé et affable du nom du nom d'Uika Boyozi. Bien qu'il désapprouve que des étrangers y participent sans comprendre le sens de ces fêtes, il a été l'un des initiateurs de l'organisation de fêtes sacrées et on le trouve à danser la gigue sur la grande place le jour de l'éveil (cf. section suivante, **Jours saints**). Son homologue de Kislev, Ilori Kleizowski, et lui étaient de vieux amis du tsar. Il leur manque beaucoup, lui et la foi puissante qu'il savait transmettre. Kleizowski est connu pour marmonner d'un air sombre au sujet du « bon vieux temps » et il approuve secrètement les Vrais Gardiens et leurs agissements.

DICTONS RELIGIEUX

« Si l'ours se réveille » : ajouté à une phrase, signifie : *« si tout se déroule comme prévu »*.

« Parti s'entretenir avec Ursun » : parti répondre à l'appel de la nature.

« Avoir les yeux fixés sur Dazh » : ne pas regarder où l'on va ou être pris par surprise.

« Depuis la première chevauchée de Dazh » : se dit de quelque chose de très ancien, ou qui semble être là depuis toujours. À l'inverse, *« jusqu'à la dernière chevauchée de Dazh »* signifie *« jusqu'à la fin des temps »*.

« Foudre de Tor ! » : cri de bataille destiné à déchaîner la fureur et la mort contre l'adversaire.

« Secours de Tor » : alcool, pour ceux qui veulent aider Tor à rassembler du courage.

Le prêtre en chef de Praag, Egor Urosh, n'a ni pouvoir religieux ni autorité temporelle, car personne ne l'a plus vu depuis des années. Pour en savoir plus sur ce personnage, reportez-vous au **Temple d'Ursun**, page 76.

Jours saints

Ursun n'a que deux fêtes, mais on les célèbre sans faute et avec un grand enthousiasme. La première est le « jour de l'éveil » qui a lieu au début du printemps. Dans le nord, on le fête généralement à la fonte des glaces ou quand reviennent les premiers oiseaux de l'été. Dans le sud, il est célébré à l'équinoxe de printemps. Le but de la cérémonie est de sortir les ours de leur hibernation. Pour ce faire, d'importants groupes comprenant parfois la stanitsa tout entière se rassemblent dans les forêts à midi pour faire autant de bruit que possible. On frappe des gamelles contre des boucliers, on joue du tambour et de divers instruments de musique, et les enfants crient. Certains participants font même exploser de petites charges de poudre. Dans les villes, on organise des feux d'artifice et des parades dans les rues. Le vacarme est tel que personne ne parvient à dormir pendant un jour de l'éveil réussi.

Six mois plus tard, à l'équinoxe d'automne, on envoie les ours se coucher durant le « dernier festin ». La stanitsa se rassemble encore et laisse des offrandes de viande, de poisson et de légumes qu'on entasse dans les forêts. Les ours ont ainsi de quoi manger avant d'hiberner, ce qui leur permet de rester sains et forts durant tout l'hiver.

À Erengrad, le jour de l'éveil est devenu une attraction pour touristes, et les commerçants restent sur place pour la fête et les monstrueuses beuveries qui l'accompagnent. À Kislev, le tsar Boris encourageait tellement le dernier festin qu'il s'est transformé en compétition entre les boyards pour savoir qui se montrerait le plus dévot. Chaque année, les maisons nobles tentent avec ferveur de se surpasser les unes les autres, exhibant les offrandes les plus complexes et les plus énormes. L'année dernière, on ne parlait en ville que de la représentation grandeur nature d'un ours des cavernes, entièrement fabriquée avec du beurre de poisson et de l'ail, et tout le monde meurt d'envie de voir si on pourra faire mieux.

Dazh

Dieu du feu et du soleil

Quand le monde fut créé, il était plongé dans les ténèbres et les glaces. Dazh s'en rendit compte et prit les hommes en pitié. Il monta sur son magnifique cheval et porta son feu à travers le ciel, faisant don de la lumière au monde. Ensuite, il retourna dans son palais d'or, dans le ciel, pour s'y reposer, car la chevauchée avait été longue et épuisante. Mais il vit que sur la terre en dessous, le peuple avait froid et peur sans son feu. Cependant, il ne pouvait repartir tant que son cheval ne s'était pas reposé. Dazh fit donc

cadeau du feu aux hommes afin qu'ils aient en permanence un peu de sa lumière.

Dazh est représenté sous la forme d'un séduisant jeune homme aux cheveux dorés et aux yeux brillants entouré d'une aura de feu. Il est si éblouissant que quiconque le fixe est aveuglé. Par conséquent, quand Dazh a besoin de communiquer, il envoie ses oiseaux de feu ou ses arari pour porter son message. Les arari sont de grands esprits du feu qui vivent dans le palais doré de Dazh. Quand ils ne sont pas occupés à le servir, ils dansent souvent, offrant un spectacle chatoyant dans le ciel du nord.

Dazh est le plus bienveillant des dieux du Kislev et celui qui se soucie le plus du bien-être de l'humanité. En retour, il insiste beaucoup pour que les hommes aient un comportement correct. Les adorateurs de Dazh sont les plus dévoués de tous les prêtres kislevites et leur religion est la plus organisée.

Symbole

Les deux symboles les plus courants de Dazh sont le soleil et la flamme. Il arrive qu'on se serve aussi de représentations d'oiseaux de feu ou d'arari, mais uniquement à titre décoratif. L'or est le métal sacré de Dazh, les prêtres les plus pieux et de haut rang en portant pour prouver leur dévotion envers leur dieu. On ne risque cependant pas de les confondre avec les prêtres d'Ursun, car ceux-ci ne portent que des morceaux d'ours dorés.

Zone d'influence

Chaque stanitsa dispose d'un prêtre d'Ursun, mais on trouve un symbole de Dazh dans chaque maison. Ce respect se retrouve autant dans l'oblast que dans les villes. Seuls les étrangers les plus désobligeants vivraient dans une maison dont l'âtre n'est pas coiffé d'un symbole de Dazh. Naturellement, ses rites et préceptes ne sont pas respectés partout avec autant de vigueur. La nature de Dazh est elle aussi changeante. Dans le nord, on le voit comme un sauveur : l'adorer peut parfois faire la différence entre la vie et la mort. Dans le sud, il est plus lié à l'hospitalité qu'au feu.

Chaque cité, chaque ville et chaque stanitsa dispose d'un autel voué à Dazh. Ses jours saints sont scrupuleusement célébrés par toute la nation, et ses grands prêtres disposent d'un pouvoir politique considérable en raison de l'omniprésence de leur dieu.

Tempérament

Dazh n'est un dieu bienveillant que selon les critères kislevites. Il a tout d'un prince, parfois porté par des élans de générosité mais toujours au-dessus du peuple, et il ne ménage pas ceux qui ne parviennent pas à respecter ses lois. Il peut se montrer capricieux : régner sur le ciel est sa préoccupation principale et il ne peut s'occuper des affaires des hommes que quand il en a le temps : parfois, il arrive qu'une tempête de neige éteigne le feu ou qu'on manque de bois. Par ailleurs, il s'en va chaque année de l'autre côté du monde pour poursuivre sa bien-aimée ailée, abandonnant les humains qui doivent survivre de leur mieux.

Dazh s'entend bien avec les autres dieux. Ursun et ses enfants dorment quand Dazh s'en va et se réveillent pour célébrer son retour. Si la hache de Tor est si tranchante, c'est grâce au feu de Dazh. Dazh est si sympathique que certains adorateurs d'Ursun et de Tor le considèrent comme un faible. Naturellement, ils se gardent bien d'en parler quand la nuit tombe et qu'ils ont du mal à allumer une flambée.

La seule exception au caractère amical de Dazh est son attitude envers Ulric. Comme il s'agit du dieu de l'hiver, beaucoup de fidèles de Dazh voient Ulric comme un ennemi ou un rival. D'autres enseignent que Dazh ne se soucie nullement d'Ulric, car ce n'est qu'un dieu lié aux affaires terrestres tandis que Dazh est une divinité du ciel.

Commandements

- Ne laisse jamais un feu s'éteindre pendant la nuit. Beaucoup pensent que ce commandement impose en réalité de ne jamais laisser un feu sans surveillance.
- N'allume jamais de feu dans un âtre sale.
- Accorde toujours l'hospitalité à ceux qui la demandent, même à tes ennemis. Ne laisse jamais personne dehors dans le froid.
- Offre des sacrifices à Dazh aux premières neiges de l'hiver, afin qu'il revienne promptement.

Le culte de Dazh

La foi de Dazh est la plus organisée de toutes les religions kislevites, même si c'est aussi impressionnant que d'être le plus grand des nains ou le moins laid des Kurgans. La plupart des stanitsy ont un temple dirigé par un prêtre en chef appelé le « veilleur ». Les veilleurs peuvent avoir plusieurs assistants, supérieurs aux jeunes initiés. Dans une petite stanitsa, le veilleur ne sera assisté que de deux ou trois fidèles, mais dans les villes, un temple de Dazh peut abriter une centaine d'hommes. Cette disparité est tout à fait naturelle : plus la ville est grande, plus les devoirs sont importants, le principal consistant à s'occuper du temple.

Les temples de Dazh sont de larges bâtiments circulaires et complètement ouverts, comme des arènes : quand on prête hommage au dieu du soleil, il est important de le contempler dans toute sa majesté. Au centre du cercle se dresse une statue du dieu et un foyer ou un brasero que bien des temples n'ont pas le droit de laisser refroidir. Dans les villes, ces temples peuvent mesurer une centaine de mètres de diamètre, pourvus de statues dorées et de centaines de braseros en bronze. Il revient aux initiés de s'assurer que ces feux ne s'éteignent pas, et bien des jeunes adorateurs de Dazh ont passé des nuits blanches à surveiller les flammes auxquelles on les avait affectés. Dans les petites stanitsy, il est impossible de conserver des flammes éternelles : le feu central est éteint pour la nuit et rallumé le matin, ce qui n'est nullement irrespectueux.

Bien sûr, le culte a plusieurs autres devoirs en plus de maintenir le feu dans les temples. On doit prier Dazh à l'aube et au crépuscule en brûlant de l'encens pour le remercier d'avoir traversé le ciel et lui souhaiter une bonne nuit de repos. Ces prières ont généralement lieu dans le temple, mais les prêtres en voyage peuvent les faire devant n'importe quel feu.

Dazh n'impose aucune règle particulière aux laïcs. Il exige cependant qu'on respecte son cadeau et par conséquent, ses fidèles font plus ou moins office de gardiens du feu. Ils font le tour de leurs stanitsy ou de leurs quartiers la nuit pour s'assurer qu'aucun feu n'a été laissé sans surveillance. Ils supervisent la construction des foyers et des cheminées et veillent à ce que les provisions de bois soient au sec. Sans le culte de Dazh, beaucoup de stanitsy auraient probablement été réduites en cendres depuis bien longtemps.

LES FEMMES ET LA RELIGION

Au Kislev, les rôles de chasseur et de guerrier sont presque toujours dévolus aux hommes, tout comme ceux de prêtre d'Ursun et de Tor. Il en va de même pour les cultes d'Ulric et de Taal, aux domaines bien proches, même si l'on sait qu'il existe des prêtresses de ces religions dans l'Empire, ce que bien des prêtres kislevites prennent pour une autre preuve du relâchement qui règne dans ce pays. Dans le culte de Dazh, les femmes sont acceptées au sein des ordres inférieurs, car préserver le foyer est le devoir de toute la maisonnée. Cependant, la rareté des prêtresses dans toutes les autres religions fait de ce genre d'affectation une exception plutôt que la règle. En général, la religion est une affaire d'hommes au Kislev.



Les ordres sacrés

Le culte de Dazh n'a pas d'ordre sacré. Toutefois, il forme une vaste hiérarchie au sommet de laquelle on trouve les prêtres du temple de Kislev. Bien des adorateurs de Dazh accordent beaucoup d'importance à la hiérarchie et on ne ménage ni le temps ni les efforts pour s'assurer que certains postes sont confiés aux meilleurs candidats. Le culte dispose cependant d'un ordre laïque de lanciers appelé la rota de l'Aurore. Ils ont pour mission de protéger les temples contre les raids des Kurgans et des hommes-bêtes. Ils font également office de gardes du corps pour les prêtres de haut rang. Les membres de la rota de l'Aurore sont choisis parmi les rotas basées dans la capitale du sud. Par conséquent, ces chevaliers ont la réputation (souvent fondée) d'être des maîtres en matière de survie dans l'oblast.

Compétences et talents de culte

Les initiés du culte de Dazh savent toujours où se trouve le soleil: ils débutent avec le talent Sens de l'orientation en plus de leurs talents de carrière ordinaires. Les prêtres de Dazh peuvent s'ils le désirent apprendre les compétences suivantes dans le cadre de leur carrière: Connaissances académiques (astronomie), Métier (cuisinier) et Survie. Les disciples de Dazh bénéficient également d'un bonus de +20 aux tests de Survie impliquant l'allumage et l'entretien des feux.

Personnalités

Le veilleur actuel de la capitale du Kislev est un homme zélé, paranoïaque et mince comme un spectre du nom de Macks Tanei. Le veilleur Tanei a deux craintes relevant de la paranoïa: ne pas réussir à accomplir la volonté de Dazh et être assassiné ou destitué d'une manière ou d'une autre par des assistants jaloux. Pour se garder de la première, il a créé une longue liste de nouvelles lois liées à l'allumage des feux, et on les voit souvent, lui ou ses assistants, traverser la ville à toutes jambes pour s'assurer qu'elles sont respectées. En tentant d'éviter la seconde, Tanei a accusé à peu près tout le monde de comploter contre lui, se coupant de presque tous ses alliés potentiels. Toutefois, il ne court guère de risque d'être assassiné: les manœuvres politiques au sein du culte sont rarement aussi extrêmes, et la plupart s'attendent à le voir mourir dans un avenir assez proche à cause du stress qu'il s'impose.

La tsarine emploie également un prêtre de Dazh au sein du palais, peut-être dans le but de réduire au minimum ses entretiens avec le veilleur Tanei. Si Katarin reste en contact régulier avec le culte d'Ursun, seul le culte de Dazh a un représentant au palais de Glace à cause de la nécessité d'entretenir son âtre. Fredrek Solzeyn est l'assistant actuel de la tsarine. C'est un homme maussade et consciencieux qui servit également feu son père. On pense que la tsarine a énormément confiance en lui, mais jusqu'ici, on n'a encore jamais vu Solzeyn en profiter, que ce soit à son avantage ou celui d'autrui.

Jours saints

Chaque jour est un jour saint pour Dazh. On doit lui souhaiter la bienvenue quand ses flammes s'élèvent dans l'âtre pour préparer le repas du matin et lui présenter ses meilleurs vœux au moment d'éteindre les braises quand la maison ou le temple est sur le point de s'endormir.

Les fêtes principales ont lieu le premier et le dernier jour des neiges de l'hiver, quand le monde fait ses adieux à Dazh puis l'accueille de nouveau après sa chevauchée de l'autre côté du monde, ainsi qu'au solstice d'été. La fête du solstice d'été est la plus importante et on la célèbre dans tout le Kislev. À cette époque, le pouvoir de Dazh est à son apogée et c'est là qu'il passe le plus de temps à répandre sa lumière sur le monde. On allume alors un grand bûcher où l'on brûle des animaux sacrifiés, généralement des carcasses entières de bœufs, de chevaux ou d'élans. Dans la capitale, une douzaine de têtes de bétail sont sacrifiées pour le bûcher. Les fidèles déposent également dans le feu des morceaux de parchemin où sont inscrites des prières spéciales à Dazh afin qu'il intercède en leur faveur. En tant que roi du ciel, il a des liens avec tous les dieux et on lui demande des choses comme de bonnes récoltes, une bonne santé, voire même l'amour et la fortune.

Dans les étendues les plus reculées du nord, ce rituel existe toujours sous sa forme originelle, avec un sacrifice humain et non animal. D'ordinaire, la victime est une fille non mariée, car elle ne deviendra pas un guerrier et ne s'occupe pas encore d'enfants. Bien qu'il s'agisse d'un événement, on n'y voit aucun caractère maléfique: il serait bien pire de laisser Dazh voiler sa face et de voir la stanitsa tout entière mourir de froid.

Tor

Dieu du tonnerre et des éclairs

Ursun est le plus vénéré des dieux du Kislev, mais Tor est le plus omniprésent. Il n'a pas vraiment de culte, ni de jour sacré en particulier, peu de temples, aucun ordre et un seul commandement, mais Tor n'a guère besoin de ce genre de choses. Tor fait partie de la vie. Quand le ciel est ébranlé et que la terre tremble, Tor est là. Quand les éclairs déchirent le ciel, quand le tonnerre gronde, quand les vents se mettent à hurler et que la grêle cingle la terre tel un fouet, Tor est là. Il est le tonnerre qui gronde sous les sabots des bêtes et l'éclair des lames d'acier, car Tor est un dieu de la guerre autant qu'un dieu du ciel. Comme l'essentiel de la vie des Kislevites est composé de batailles et de guerres, Tor est un compagnon de tous les instants, et nul porteur de hache ne se jette dans la mêlée sans murmurer une prière à son intention.

Tor est représenté sous la forme d'un puissant guerrier à la mâchoire carrée faisant jouer ses puissants muscles. Il porte une hache gigantesque au manche en bois de chêne et à l'immense lame argentée. C'est cette arme qu'il abat sur le sol pour créer les







LE CŒUR EST TEL UN ARC

Le cœur est tel un arc qui n'a jamais tiré
Jamais mis à l'épreuve, il ignore sa véritable force
Et s'il inflige à sa cible une profonde blessure
C'est pourtant la chair de l'archer qui fane et se flétrit
La femme est telle une hache que l'on vient d'aiguiser
Elle n'a nul besoin de force pour déchirer sa proie
Et bien qu'à chaque assaut elle ait le dessus
C'est elle enfin qui cède au terme du combat
La bataille est tel l'âtre où brûlent de furieuses flammes
On y trouve à la fois la vie et le trépas
Nos ennemis reculent en proie à la terreur
Et nos cœurs sont liés pour toujours à nos frères d'armes
La mort est tel le froid d'un rude hiver
Car nul n'y peut échapper, aussi profond qu'il se terre
Et pourtant un bel été refleurira bientôt
Mais la glace aura déjà recouvert nos corps
— Chant de veillée de l'oblast

éclairs et le tonnerre et pour donner du courage à ses fidèles. Tor est aussi le dieu du courage et celui de la résistance stoïque face aux épreuves, qu'il s'agisse d'essuyer une furieuse tempête ou la charge d'un démon du Chaos.

Symbole

Les symboles de Tor sont sa hache, ses éclairs, ou une hache dont le manche est composé d'éclairs. Les adorateurs de Tor portent généralement une hache, grande ou petite, et beaucoup tatouent un éclair stylisé sur le bras qu'ils utilisent pour tenir leur arme ou sur le manche de celle-ci. Il est également courant de tresser ses cheveux ou sa barbe en zigzag. Le métal de Tor est l'argent, dont les Kislevites pensent qu'il naît quand ses éclairs touchent le sol. Les plus dévots attachent des fils d'argent autour de la lame de leur hache ou les tressent dans leur barbe.

Les guerriers de Tor aiment leur hache et se raillent de ceux qui utilisent le marteau, considérant qu'il n'y a aucun intérêt à porter une arme aussi lourde et dépourvue de lame. Les épées courtes et à une main sont également considérées comme des armes inefficaces. Les adorateurs de Tor qui font partie de l'armée sont moins regardants, mais préfèrent malgré tout le sabre à l'épée courte.

Zone d'influence

Tor est vénéré partout où on trouve des orages et où ont lieu des batailles. Comme le pays de Kislev ne manque ni des uns ni des autres, Tor y est omniprésent. Il est particulièrement populaire chez les guerriers, et très rares sont les casernes où l'on ne trouve pas de symbole de Tor gravé bien en évidence.

Tempérament

Tout comme Ursun, Tor préfère les actes aux mots. Ceux qui combattent bien et l'impressionnent par leur bravoure et leur force reçoivent sa bénédiction, généralement sous la forme d'un regain d'énergie et de courage au combat.

Tor ne s'intéresse qu'à la bataille et quand il n'y en a pas, il passe le temps avec les plus séduisantes arari de Dazh ou s'entraîne à fracasser le sol à l'aide de sa hache. Tor n'entretient pas beaucoup de liens avec les autres dieux, non parce qu'il ne les aime pas, mais parce qu'il préfère la solitude. Nombre de ses adorateurs préfèrent aussi la compagnie des guerriers.

Commandement

- Ne reste jamais sous un arbre pendant un orage.

Le culte de Tor

Tor n'a pas vraiment de culte organisé au sens où les habitants de l'Empire l'entendent. Il existe simplement des adorateurs plus dévots que d'autres. Tor a pu leur sauver la vie au combat ou lancer un éclair pour repousser leurs ennemis. Ils aiment peut-être simplement les orages ou sont investis d'un grand courage lorsqu'ils le prient. Quelle qu'en soit la raison, ces individus plus pieux nourrissent le culte en décorant leurs quartiers ou leur bouclier de ses symboles, en dirigeant la prière de leurs compagnons d'armes et en accomplissant d'autres tâches similaires. Ils entretiennent également tous les temples qui sont tombés en désuétude. Les plus consciencieux peuvent être considérés comme de « rang » supérieur, mais ils n'ont pas pour autant plus de pouvoir ni d'autorité.

Les temples de Tor sont très simples quoique imposants. Ce sont d'étroites tours de pierre surmontées d'un toit en bois pointu, la plupart du temps érigées au sommet de montagnes isolées. À l'intérieur, on trouve un endroit chaud où dormir, un peu de nourriture ou de boisson, un symbole en forme d'éclair et pas grand-chose d'autre. Les prêtres de passage sont censés y passer un coup de balai, remplir la réserve de bois et faire le plein de la flasque de kvas avant de partir. On trouve nombre de ces temples dans les Montagnes du Bord du Monde, d'aucuns n'ayant pas accueilli de visiteurs depuis des siècles. Certains font office de relais de voyageurs pour ceux qui sont pris en plein blizzard ou pendant une tempête, et l'ironie de la chose n'échappe pas aux adorateurs de Tor qui aiment les orages. Naturellement, même le plus pieux des fils de Tor peut se lasser du mauvais temps quand ses bottes sont remplies d'eau.

Ordres sacrés

Tor n'a pas d'ordre sacré.

Compétences et talents de culte

Les initiés de Tor commencent avec le talent Valeureux en plus de ceux normalement associés à leur carrière. Les prêtres de Tor peuvent s'ils le désirent apprendre les compétences et talents suivants dans le cadre de leur carrière : Commandement, Maîtrise (armes lourdes) et Menaçant.

Personnalités

À cause de la nature de Tor et du peu d'organisation de ses fidèles, il n'existe pas de personnalités au sein de son « culte », mais beaucoup de détenteurs d'un pouvoir temporel sont aussi de fidèles enfants de Tor. Bien des boyards de haut rang et des chefs de rota, par exemple, sont disciples de Tor. Le plus célèbre est sans doute Mikhail Jolnirsson, capitaine de la garde municipale de Praag. Mikhail a été frappé par la foudre non pas une fois, mais deux alors qu'il n'était encore qu'un jeune yésaül (intendant d'un ataman). Il en conclut qu'il était particulièrement aimé du dieu du tonnerre. Il a donc orné ses quartiers d'innombrables images de l'éclair et de la hache, et ordonne à ses hommes d'exhiber les symboles sur leurs uniformes. La foudre a quelque peu altéré le cerveau de Mikhail, comme le prouve l'idée qui lui est récemment venue : selon lui, le troisième éclair qu'il recevra lui montrera pourquoi Tor l'a choisi. Il passe donc beaucoup de temps sous les orages, la tête coiffée d'un grand chapeau de fer en forme de cône.

Jours saints

Tor n'a pas de jour saint. Toutefois, les orages sont sacrés pour lui et ses fidèles se tiennent traditionnellement sous tous les orages, montrant leur admiration pour son pouvoir et sa fureur. On lui dédie des prières de louanges avant et après les batailles, parfois sous forme de cris de guerre.

Dieux mineurs

Bien que l'essentiel des préoccupations théologiques du Kislev soit concentré sur Ursun, Dazh et Tor, les dieux de l'Empire sont souvent bien accueillis dans les communautés de ce pays glacé.

Ulric et Taal

La frontière entre l'Empire et le Kislev est floue, tout comme celle qui sépare leurs cultures. Bien qu'Ulric et Taal soient des dieux des tribus méridionales, leur culte s'est répandu au nord, et leurs attitudes et domaines sont tout à fait adaptés aux austères Kislevites. Bien qu'ils ne soient pas aussi populaires que ceux d'Ursun et Tor, ces cultes revêtent une certaine importance au sein de la culture et de la politique kislevites.

Le culte de Taal est très répandu dans tout le sud, en particulier le long du fleuve qui tire son nom de celui du dieu. Les tribus ungols du nord honorent des esprits des bois et n'ont pas besoin de dieu des forêts. Sans doute à cause de la difficulté qu'il y a à cultiver la terre dans la Vide Contrée, rares sont ceux qui croient à la générosité de Mère Rhya, et on la voit comme une subalterne mineure de Taal et non comme son égale. Ceci mis à part, le culte de Taal est exactement le même ici que dans l'Empire. Kislev compte cependant comme une province autonome régie par un hiérarque unique, un grand personnage issu de l'Empire et uniquement connu sous le nom d'Oster. Il règne depuis un grand cercle de pierres de la forêt de Shirokij, près de la capitale, et on trouve des autels plus modestes dans tout le pays.

Les prêtres kislevites de Taal gagnent tous les sorts du domaine de Taal et Rhya, mais ils connaissent *réconfort de Rhya* sous le nom de *force de Taal*. Par ailleurs, Taal n'est jamais représenté sous la forme d'un ours dans la culture kislevite : quand il prend une forme animale, il s'agit toujours d'un grand cerf ou d'un renne.



Comme mentionné plus haut, Ulric a beaucoup en commun avec Ursun, et plus d'un chasseur ou trappeur prie le premier pour écarter les loups, et le second pour se garder des ours. Le culte d'Ulric est essentiellement confiné au sud, mais bien des stanitsy du nord ont une statue de loup près de celle de l'ours. Le loup est considéré comme le jeune rival de l'ours, pas aussi malin ni aussi fort, mais néanmoins digne de respect et représentant une bonne source de nourriture et de fourrure.

La nature guerrière d'Ulric séduit également les Kislevites et il est tout particulièrement populaire auprès des soldats du sud, où on l'adore conjointement à Tor. En l'espace d'un battement de cils, les soldats peuvent passer d'une prière implorant Tor de leur prêter courage à une supplique demandant à Ulric de leur donner de la force. Il existe aussi un dicton qui dit qu'un bon officier doit être « audacieux comme Tor et puissant comme Ulric ». Par conséquent, on trouve plusieurs temples d'Ulric dans tout le sud, et ses fêtes sont régulièrement célébrées. Les chevaliers du Loup Blanc ont même une grande compagnie stationnée à Erengrad sous le nom de chevaliers de l'Étoile Blanche. L'Ordre du Loup Hurlant n'est pas très répandu au Kislev : les Kislevites n'ont guère besoin du genre de « prêtre bavard » qu'on trouve dans l'Empire.

Salyak

Salyak est la divinité kislevite de la guérison et du confort, qui présente beaucoup de similitudes avec la Shallya impériale. Comme cette dernière, Salyak est représentée sous la forme d'une femme vêtue de blanc ou d'un oiseau immaculé, et les membres de son ordre sont chargés de s'occuper des malades dès qu'ils en ont l'occasion. Salyak ressemble cependant davantage à une mère pleine de miséricorde qu'une jeune fille, et elle intervient moins que son homologue impériale. Elle enseigne le bon sens et les soins, mais elle ne sauvera pas ceux dont l'heure a sonné.

La plupart des prières adressées à Salyak viennent de jeunes mères et de bonnes d'enfants. Salyak sait comment apaiser un bébé pour qu'il s'endorme, comment s'assurer qu'il mange et dorme correctement, et elle veillera sur lui pour qu'il devienne un grand guerrier. Salyak saura également soulager la douleur ou amputer un membre en piteux état quand le garçon grandira et reviendra d'une bataille. La « miséricorde de Salyak » est le nom d'une boisson qu'on donne aux soldats mourants. C'est un mélange de koumiss, de mandragore et de ciguë qui leur assure une mort rapide et indolore.

On trouve essentiellement les temples de Salyak dans les villes où l'on peut avoir accès au matériel nécessaire à ses soins et où ils ont une chance d'agir. Cas unique au Kislev, les prêtres de Salyak peuvent être des hommes ou des femmes. En général, les hommes ont tendance à être soldats, tandis que les femmes font office de bonnes d'enfants. Certains disent que ce sont les prêtresses de Salyak qui ont la responsabilité d'élever la prochaine génération de guerriers du Kislev et que par conséquent, elles sont vitales à la lutte du pays contre le Chaos.

Kalita

Kalita correspond plus ou moins au Händrich de l'Empire, le dieu des marchands et de l'argent. Toutefois, comme l'or est le métal de Dazh et l'argent celui de Tor, Kalita est moins associé à la monnaie et plus à l'échange de biens et de matériaux. Son symbole est le cheval ou le poney, chargé de tonneaux et de caisses. Kalita veille sur les caravanes et les itinéraires commerciaux, s'assurant que les biens atteignent leur destination, que les routes ne sont pas bloquées par le blizzard et que les roues du commerce continuent à tourner, ce qui n'est jamais un acquis dans le rude climat du Nord.

Kalita n'est vénéré que dans les villes, et encore, uniquement par les marchands. Il n'a pas de temple ni de culte à proprement

LE VOL ET LA MORT

Le Kislev et l'Empire sont de très vieux alliés et en savent beaucoup l'un et l'autre sur leurs cultures respectives. Toutefois, le Kislev ne parvient tout simplement pas à comprendre certaines choses, comme la vénération qu'éprouve l'Empire pour Morr et Ranald. Au Kislev, la mort est une dure réalité qui n'est jamais bien loin des pensées de chacun. L'idée de la vénérer ou de prétendre qu'il y a quelque chose après répugne les Kislevites. De plus, ceux-ci n'ont pas de temps à consacrer à l'adoration des voleurs. Toutefois, certains rêves et visions mettent souvent en scène une sombre silhouette encapuchonnée qui apporte la mort et son compagnon plein de malice. Dans le folklore de l'oblast, ils sont respectivement connus sous les noms de Misère et Malheur.

parler, et seuls de petits symboles et statues placés sur les tables de travail et les murs des bureaux des comptes et des hôtels de ville rappellent son existence. Il est généralement représenté sous l'apparence d'un beau et riche jeune homme, et considéré comme un membre de la cour de Dazh. Il demande à Dazh de retenir les neiges ou les ténèbres quand la caravane a besoin d'une heure de plus pour avancer. Parfois, il obtient gain de cause, parfois non. Par conséquent, quand on parle de « faire confiance à Kalita », on évoque une entreprise commerciale plutôt risquée.

LES VEDMA KISLEVITES

Une antique tradition magique a survécu parmi les Ungols, et son influence s'étend jusqu'aux Gospodars. Les femmes-médecine sont les détentrices de la tradition orale de leurs tribus, servant d'intermédiaires avec les esprits de la steppe et de guetteuses capables de repérer la corruption du Chaos.

Naturellement, tout le monde les hait.

Bien sûr, il s'agit d'une légère exagération, mais les femmes-médecine (ou les vedma) ne sont réellement populaires nulle part. Les raisons en deviennent évidentes quand on examine plus en détail leurs activités.

Connaissance et sagesse

Les femmes-médecine ont une réputation de sagesse parce qu'elles connaissent une bonne partie de l'histoire des tribus ungols et savent gérer les créatures des steppes. Elles se servent de ce savoir pour aider la tribu. Dans certaines régions, ce rôle de détentrices du savoir peut les rendre populaires, mais dans les steppes septentrionales du Kislev, leur champ de connaissances se limite presque exclusivement aux désastres du passé et aux déprédations des serviteurs du Chaos.

Par conséquent, leurs conseils se limitent souvent à dire aux gens qu'ils n'ont pas le droit de faire certaines choses qui leur paraissent pourtant tout à fait sensées. « Cette vallée a l'air à l'abri et fertile, mais elle renfermait autrefois un culte qui pactisait avec les démons », « Voyager vers le sud à cheval peut vous apporter la fortune, mais si la rota n'accomplit pas un rituel spécifique, les spectres d'une bande de pillards kurgans seront libérés et se lanceront à sa poursuite », etc.

Parmi les Ungols, nul ne met en doute la sagesse des femmes-médecine. Aucune histoire traditionnelle ne raconte ce qu'il advient quand on le fait. Chaque année, certains Gospodars rapportent de nouvelles histoires concernant ceux qui ont ignoré les conseils des vedma, et les Ungols relatent celles des derniers désastres qui sont survenus chez leurs conquérants. Plus un groupe a passé de temps dans les steppes, moins il est susceptible d'ignorer les conseils d'une vedma, mais il y en a toujours qui nourrissent certains soupçons quant à l'origine du savoir de ces chamanes. Certains Ungols nourrissent des doutes similaires, mais font remarquer que s'il y a vraiment un démon dans les collines, c'est sans doute que la vedma a été informée de sa présence par le monstre lui-même…

Point positif : quand elles finissent par être les représentants les plus âgés d'un groupe, les femmes-médecine ont souvent une réelle mesure de sagesse, ce qui fait que suivre leurs conseils mène très rarement à de véritables désastres. Leur obéir n'est peut-être pas très agréable, mais c'est généralement sûr, ce qui est très important dans les steppes.

Les esprits

Les femmes-médecine s'occupent également de la myriade d'esprits mineurs qui habitent dans les steppes. Toutes ont la Vision, la capacité de voir ou de ressentir d'une manière ou d'une autre les créatures surnaturelles, ce qui leur permet de chercher les esprits susceptibles de causer des problèmes à une rota et de s'occuper de leur cas.

Ces esprits sont d'ordinaire malveillants et malicieux, et tenter de les détruire ou de les chasser ne fait qu'entraîner des représailles pires encore. Les femmes-médecine tentent parfois cette approche quand un esprit représente une trop grave menace, mais en temps normal, elles parviennent à un accord pour l'apaiser, ce qui implique généralement pour les villageois d'accomplir une tâche étrange et difficile ou désagréable. Les sacrifices ne sont pas rares, mais un esprit qui demanderait un sacrifice humain signerait son arrêt de mort. D'étranges rituels ou interdictions s'appliquant au village tout entier font aussi souvent partie du marché. Les esprits qui demandent aux habitants de faire quelque chose qui leur plaît sont incroyablement rares, et les femmes-médecine rapportent donc rarement de bonnes nouvelles de leurs négociations.

Par ailleurs, les femmes-médecine sont très proches des esprits et par conséquent, elles peuvent les envoyer harceler leurs ennemis. Certaines menacent très exactement de faire ce genre de choses quand plusieurs villages se querellent, et quelques-unes sont même capables de mettre leurs menaces à exécution. Par conséquent, même les femmes-médecine qui ne disposent pas personnellement de pouvoirs magiques peuvent avoir accès à des renforts surnaturels, lesquels n'ont pas forcément à cœur les intérêts des humains.

Les corrompus

À force de vivre aussi près des Désolations du Nord, une contrée régulièrement foulée par des hordes de mutants, déformée et remodelée d'innombrables fois par les forces du changement, on doit s'attendre à ce que le peuple du Kislev manifeste parfois des signes de corruption.

Ce genre de manifestation est très dangereux. Ceux qui sont touchés par les Puissances de la Corruption sont des espions et des traîtres tout désignés. Dès que les symptômes apparaissent, les femmes-médecine peuvent les déceler grâce à la Vision et prendre les mesures qui s'imposent. Elles emmènent l'individu corrompu loin dans l'oblast et il disparaît comme s'il n'avait jamais existé.

La corruption se manifeste normalement chez les nouveaux nés et les parents livrent leurs enfants altérés sans protester. Ce qui ne veut pas dire qu'ils apprécient. S'ils sont capables d'admettre que la mutation de leur enfant n'est pas la faute de la femme-médecine, il est difficile de ne pas en vouloir à une sorcière qui vous enlève la chair de votre chair.







C'est encore plus difficile quand la corruption n'est pas visible et que seules les femmes-médecine peuvent la détecter. Dans ce genre de cas, les Gospodars protestent souvent et, parfois, la femme-médecine doit agir furtivement pour écarter la menace du village.

Parmi les corrompus

Presque tout le monde s'imagine que les femmes-médecine tuent les corrompus, afin que leurs esprits souillés ne puissent pas revenir hanter les vivants. Elles encouragent cette croyance, mais la vérité est tout autre.

Les corrompus sont en réalité emmenés dans des communautés lointaines et cachées où ils sont réduits en esclavage et forcés de prêter main-forte aux vedma pour accomplir leurs desseins, aussi sinistres soient-ils. La plupart des corrompus trouvent rapidement la mort, victimes de brutales tortures ou dépouillés de leur énergie vitale pour alimenter certains rituels. Ceux qui ont assez de résistance pour supporter la cruelle caresse des vedma finissent par être envoyés dans le Nord et périssent au combat dans les Désolations du Chaos. Les femmes-médecine se justifient en affirmant que la seule façon pour une âme corrompue de se purifier est de combattre les forces qui ont suscité la corruption : elles donnent donc ordre aux corrompus de se battre et de mourir pour le Kislev.

Il existe bien des théories quant aux origines de cette tradition, même si les manigances des femmes-médecine ne s'ébruitent pas en dehors de leurs rangs. Ceux qui sont au courant affirment qu'elles obéissent simplement aux mêmes coutumes que les Norses, lesquels envoient également les altérés au-devant de leur destin dans les profondeurs de la Terre des Ombres. D'autres encore pensent qu'envoyer ces pauvres mortels souffrants à une mort violente revient simplement à purger le pays d'une corruption indésirable.



VEDMA CÉLÈBRES

L'histoire a connu bien des vedma de renom. En voici trois exemples, mais il en existe bien d'autres, dont certaines ont plusieurs exploits légendaires à leur actif.

Baba Khubleya

Quand naquit Khubleya, on dit que les esprits se rassemblèrent, plus nombreux qu'ils ne l'avaient jamais été, faisant un épouvantable raffut pour lui voler sa jeunesse. C'était un bébé affreusement laid, à la peau ridée, aux cheveux blancs clairsemés, à la bouche pleine de dents pourries. Les femmes-médecine reconnurent immédiatement les signes et l'emmenèrent pour la former. À huit ans, Khubleya est maintenant une diseuse de bonne aventure extrêmement puissante, et les Ungols sont prêts à traverser tout le pays pour que cette enfant surnaturelle leur prédise l'avenir.

La Vedma Marine

L'histoire n'a pas retenu le nom de la sorcière qu'on appelle aujourd'hui la Vedma Marine. Autrefois, elle conseilla le Khan Wieran quand il se défendait contre les Gospodars, à l'époque où Erengrad était encore la capitale ungol du Norvard. Toutefois, ses malédictions ne faisaient pas le poids contre la magie des sorcières de glace et, après une guerre cruelle, son peuple fut repoussé vers la mer des Griffes et massacré. La légende prétend qu'elle y vit toujours sous les flots, envoyant les esprits de son peuple harceler les Gospodars avec toute sa rage.

Baba Osuleg

Vivant selon la légende dans une hutte isolée bâtie avec les os d'Ungols défunts, l'affreuse Baba Osuleg entraîne et forme une vaste communauté de corrompus dans le Pays des Trolls. Toutefois, elle a récemment développé une mutation, et ses siècles de bons et loyaux services ne lui seront d'aucune utilité si les femmes-médecine le découvrent. Aussi, Baba Osuleg fait des préparatifs pour les repousser, car son travail, plus important qu'un ou deux bras supplémentaires, ne doit être interrompu sous aucun prétexte.

Recrutement

Les femmes-médecine recrutent toutes les jeunes filles choisies par les esprits, c'est-à-dire toutes les jeunes filles dotées de la Vision (la compétence Sens de la magie). Elles sont enlevées à leurs parents tandis qu'elles sont encore jeunes et on les fait disparaître discrètement pour les former avec les autres femmes-médecine. Chez les Ungols, cette pratique est acceptée, quoique rarement avec bonne grâce. Chez les Gospodars, les femmes-médecine doivent parfois enlever les candidates, ce qui aggrave leur réputation de voleuses d'enfants.

Magie

La plupart des femmes-médecine n'ont aucun pouvoir magique en dehors de la compétence Sens de la magie. Toutefois, quelques-unes reçoivent plus de dons des esprits et ont le pouvoir de lancer des sorts. Ce pouvoir a deux effets secondaires. Premièrement, la femme-médecine semble vieillir plus vite que la normale, ce qui fait qu'à trente printemps, elle ressemble à une vieille femme de soixante ans. Cette apparence n'affecte pas les capacités mentales ou physiques de la femme-médecine, ce qui fait que cette vieillarde peut s'avérer bien plus alerte qu'elle n'en a l'air. C'est pourquoi on appelle « vedma » (« vieille sorcière » en kislevite) les femmes-médecine qui utilisent la magie. Les staraja vedma sont celles qui utilisent la magie de base,



tandis que les matriarches vedma sont les plus puissantes d'entre elles. Deuxièmement, la magie ralentit le processus de vieillissement réel de la sorcière. Une sorcière peut facilement vivre plus de cent ans, et certaines sont bien plus âgées encore.

Organisation

Les femmes-médecine ont une organisation à l'échelle de la nation, mais ses activités sont plutôt restreintes. Ce sont des femmes-médecine uniques ou de petits groupes qui gèrent la plupart des problèmes, et elles éprouvent rarement le besoin (ou le désir) de faire appel à leurs consœurs. Néanmoins, toutes les femmes-médecine reconnaissent l'autorité des vieilles mères, les plus âgées et les plus sages d'entre elles. La plupart de ces femmes sont des staraja vedma, mais certaines font simplement partie des plus âgées des femmes-médecine. Les vieilles mères déterminent où les corrompus sont formés et quelles missions ils reçoivent. Elles sont aussi responsables de la formation initiale des femmes-médecine et choisissent lesquelles deviendront des vedma. En théorie, elles pourraient orienter les femmes-médecine vers d'autres objectifs, mais la politique qui se réduit à « combattre le Chaos » semble la bonne depuis des générations, et il semble bien improbable qu'elle change de sitôt (si tant est qu'elle change un jour).

Beaucoup de femmes-médecine vivent dans des villages ou des groupes nomades et veillent sur leur communauté. La plupart des vedma vivent loin des autres humains, seules dans des régions isolées ou en voyageant d'un endroit à un autre. Cette répartition n'a rien d'obligatoire, et il existe des exceptions dans les deux sens, bien que les femmes-médecine isolées soient plus rares que les vedma qui vivent dans des communautés sédentaires. Souvent, il existe plusieurs femmes-médecine dans la même localité, mais dans ce cas, l'une d'entre elles est la femme-médecine de la communauté tandis que les autres sont ses apprenties et ses assistantes. Cette tradition permet de s'assurer que les femmes-médecine ont l'expérience nécessaire avant d'endosser la responsabilité d'une communauté et fournit une garantie de succession en cas de décès soudain de l'une d'entre elles.

Attitude

« La seule chose qui soit pire que d'avoir une vedma dans une stanitsa, c'est de ne pas en avoir. »

— Chaglyn, ataman ungol

Les Ungols n'aiment pas les femmes-médecine, mais ils les tolèrent et suivent leurs conseils, car ils savent que les alternatives sont encore pires. Presque tous les villages ungols s'unissent pour défendre leurs femmes-médecine contre les menaces extérieures, comme des répurgateurs de l'Empire ont pu le constater à leurs dépens. Naturellement, dans certains cas, ils ne se décident à intervenir que quand les répurgateurs les ont un peu torturées, juste au cas où elles serviraient vraiment le Chaos.

« Les vedma ont leur place parmi nous. Du moment qu'elles sont loin de moi. »

— Radii Tyurin, cavalier ailé gospodar

Les Gospodars sont bien plus méfiants vis-à-vis des femmes-médecine. Ils pensent qu'elles ont toutes des pouvoirs magiques, lancent des malédictions aux gens (et en particulier aux Gospodars qui leur déplaisent) et se servent de leur magie pour séduire les hommes virils. D'un autre côté, les Gospodars reconnaissent à contrecœur que les femmes-médecine jouent un rôle important et, par conséquent, ils ne les persécutent pas. La plupart préféreraient toutefois qu'elles le fassent de loin.

« C'est une sorcière ! Brûlez-la ! »

— Gerd von Blachelsdorf, mercenaire de l'Empire

Les étrangers ont tendance à croire que les vedma kislevites sont de toute évidence des sorcières qui pactisent avec les Sombres Puissances. Les habitants de l'Empire sont particulièrement enclins à croire ce genre de chose, si bien que les répurgateurs qui viennent au Kislev s'attirent souvent de graves ennuis.

LES SORCIÈRES DE GLACE

« Il y a bien longtemps, nombre de clans gospodars vivaient dans la steppe Sans Fin. Comme aujourd'hui, il s'agissait d'une vaste province battue par les effroyables énergies du Chaos. Les Gospodars étaient assaillis par toutes sortes d'ignobles adversaires, et les dieux-démons leur offrirent une trêve s'ils acceptaient de courber l'échine et de les vénérer. Mais les Gospodars constituaient un peuple obstiné. Contrairement aux tribus voisines, les Kurgans, les Hungs et les Norses, ils ne cédaient pas aux menaces. Au contraire, ils se tournèrent vers d'autres dieux, des dieux capables de les protéger de la souillure venue du nord, du moins l'espéraient-ils. Le plus important d'entre eux était Ursun l'Ours, qui leur enseigna l'art de survivre aux hivers glaciaux, de combattre le Chaos et de respecter les esprits de la terre. Mais même avec l'aide d'Ursun, la situation des Gospodars était désespérée.

C'est alors qu'un grand esprit, qui s'appelait « la Veuve Vénérable », « Kislev » ou simplement « la Terre », murmura à l'oreille d'une prêtresse-chamane kislevite. Il lui promit de grands pouvoirs si elle jurait de s'emparer d'un lointain royaume glacé où il avait été emprisonné par les dieux-démons. La chamane, qui voulait désespérément aider son peuple, accepta sans hésiter et reçut en retour le pouvoir de l'hiver. Avec l'aide de la Veuve Vénérable, elle maîtrisa rapidement ses nouveaux pouvoirs et les utilisa pour rassembler ce dont elle avait besoin pour tenir sa promesse. Bientôt, elle avait réuni les divers clans gospodars en un seul peuple et s'était placée à leur tête en tant que première reine-khan. Ceci fait, elle emmena son peuple avec elle et entama sa quête du pays de la Veuve Vénérable.

Après des siècles de massacres dans la steppe Sans Fin, une descendante de la reine-khan mena les Gospodars au-delà des Montagnes du Bord du Monde. Là, stupéfaite, elle découvrit une immense plaine enneigée qui palpitait d'une énergie magique glacée. Elle s'effondra immédiatement à terre et versa des larmes gelées, car elle savait que sa quête avait finalement abouti. À l'époque, beaucoup de femmes savaient désormais manier la magie du froid de la reine-khan et quand les Gospodars firent résonner leurs cors de guerre, les autochtones (les Ungols, les Roppsmenns, les Ostermarkers et les Ostlanders) n'eurent pas une chance contre eux. Les Gospodars déferlèrent des montagnes et fondèrent une nouvelle nation sur les terres de ceux qu'ils avaient conquis. Leur reine-khan, Shoïka, devint la première tsarine du Kislev.

Aujourd'hui, bien des siècles plus tard, celles qui pratiquent l'ancienne magie du froid des légendaires reines-khans sont connues sous le nom de sorcières de glace, et notre pouvoir n'a pas été émoussé par le temps. »

— Militsa Lushadoch Gmelin, sorcière de glace

Les sœurs de glace

Les sorcières de glace du Kislev ne sont pas seulement des femmes capables de canaliser les flux magiques glaciaux de la Veuve Vénérable : elles forment une fraternité qui œuvre dans un but commun. Fondées il y a plus d'un millénaire par les reines-khans,

les sorcières de glace ont manœuvré pour finir par influencer presque tous les aspects de la vie kislevite.

Elles s'efforcent de s'assurer que rien n'est hors de leur portée. Elles éradiquent les philosophies et la magie concurrentes et promeuvent ceux qui sympathisent avec leur cause. Même les cultes sont étroitement surveillés et guidés depuis des siècles. Les sorcières prennent bien soin de s'assurer qu'aucune religion kislevite ne gagne autant de pouvoir que dans d'autres nations du Vieux Monde : ce type de suprématie annonce souvent le début de l'éradication de leurs semblables.

Certains les soupçonnent de se livrer à ces manipulations. Mais comme les sorcières font partie intégrante du Kislev et de ses défenses, et ce, depuis sa fondation, rares sont ceux qui y croient.

Les protectrices du Kislev



La plupart des Kislevites croient que le premier devoir des sorcières de glace est de protéger le Kislev. Ils ont tort. En réalité, les sorcières de glace protègent la magie de glace qui parcourt le pays. Pour la plupart de ces sorcières, défendre le Kislev n'est qu'un moyen permettant d'atteindre ce but.

Toutefois, protéger leur magie n'est pas chose facile.

D'abord, elles doivent en défendre la source. Le réseau de lignes telluriques transportant la magie de glace dans tout le Kislev passe par de nombreux nœuds géomantiques dont la plupart sont couronnés d'antiques oghams (des pierres levées). Certains de ces sites magiques abritent des ruines elfiques, alors que d'autres renferment les sites sacrés d'antiques tribus humaines depuis longtemps disparues, comme les Scythiens et les Belthani. La plupart de ces sites sont protégés par une sorcière de glace, qui vit souvent dans une communauté gospodar des environs. Les sorcières pensent que la disparition de ces sites réduirait, voire même souillerait, leur magie de glace, et elles sont donc prêtes à tout pour les défendre.

Une méthode utilisée par les sorcières de glace pour assurer la sécurité de leur magie consiste à attaquer et à détourner les menaces potentielles bien avant qu'elles n'arrivent jusqu'aux sites importants. Ce genre de tactique nécessite une certaine influence auprès des communautés locales, car chaque stanitsa finance des rotas de cavalerie et de soldats pour protéger ses environs. Par conséquent, les sorcières de glace gardent des contacts avec la plupart des communautés gospodars et même ungols, pour s'assurer que les menaces sont annihilées d'autant plus vite.

Il est donc essentiel que les dirigeants locaux prêtent l'oreille aux propos des sorcières de glace. Au fil des siècles, elles se sont infiltrées dans la plupart des nobles lignées du Kislev en tant que femmes, maîtresses et confidentes. Une fois installées de la sorte, elles travaillent sans relâche pour noyauter la société kislevite, confier les postes les plus influents aux leurs et s'assurer qu'on prenne leurs sœurs en considération. Maintenant, on les écoute presque toujours et on leur obéit souvent. Leur influence au Kislev est presque sans égal.

Les hommes



Les sorcières de glace sont les gardiennes de bien des prophéties et légendes. L'une d'entre elles prétend qu'un sorcier corrompra un jour le flux immaculé de la magie de glace, la changeant à tout jamais. Elles craignent tellement la naissance de ce sorcier que dès l'époque de la tsarine Shoïka, les hommes ont toujours eu interdiction de devenir lanceurs de sorts au Kislev. On a justifié ce décret en prétendant qu'ils n'étaient pas faits pour la magie et qu'ils succomberaient assurément à la corruption, des croyances que partagent désormais toutes les couches de la société. À ce jour, les sorciers de village ont toujours été traqués et tués par le gouvernement. S'il s'agit de nobles, leurs pouvoirs magiques leur sont retirés par les sorcières grâce à un rituel semblable à celui de la pacification dans l'Empire (cf. page 69 des *Royaumes de la sorcellerie*). Toutefois, ce rituel fait de sa victime une coquille vide, et beaucoup succombent ensuite à la folie et au désespoir.



Pour l'éviter, certaines lignées de nobles Gospodar font passer clandestinement ceux de leurs fils qui ont des dons magiques dans les Collèges de Magie de l'Empire. Rares sont ceux qui en reviennent, car le Kislev n'accepte pas les hommes qui pratiquent l'art féminin de la magie. Cependant, ce récent développement inquiète les sorcières, car il invalide leurs arguments prétendant que les hommes sont toujours corrompus par la magie. Par conséquent, nombre de sorcières en appellent à l'action, et quelques-unes ont déjà échafaudé des plans pour résoudre le problème.

Recrutement

Chaque année, lors des fêtes de l'équinoxe d'hiver, les sorcières de glace visitent les communautés gospodars locales et évaluent des files de gamines paysannes tremblotantes pour déterminer si elles ont en elles l'étincelle de la magie. Ce talent est fort peu commun, et il est rare qu'on trouve ne serait-ce qu'une seule fille ayant le potentiel requis. Toutes celles qui l'ont sont emmenées sur-le-champ pour commencer leur apprentissage de sorcières.

Parmi les nobles, le rituel est presque identique mais se déroule normalement à l'intérieur. Là, des jeunes filles sur leur trente et un sont menées devant une tante, une grand-mère ou une autre parente à l'attitude glaciale qui les met à l'épreuve pour déterminer si l'une d'entre elles a le don de ses ancêtres les reines-khans. Quand c'est le cas (le talent est plus répandu chez les nobles), la fille est retirée de la société et formée au domaine de sa parente.

Toutefois, on accepte des apprenties à tout moment. Dès qu'une sorcière de glace tombe sur une fille gospodar ayant le don de la magie, son devoir l'oblige à la prendre comme apprentie ou au moins à l'emmener chez une autre sorcière pour qu'elle y reçoive une formation. Après tout, bien rares sont les sorcières nobles qui s'abaisseraient à prendre une simple paysanne sous leur aile.

Magie

Comme on est en droit de s'y attendre venant d'une magie née des guerres dans la steppe Sans Fin, la magie de glace engendre un terrible taux de mortalité, non seulement chez les ennemis des sorcières, mais également chez ces dernières. Bien des apprenties ne survivent pas à leur formation. En fait, on en trouve encore aujourd'hui dans des recoins isolés de l'oblast, transformées à jamais en statues de glace par la magie qu'elles n'ont pas pu contrôler.

Celles qui survivent ne doivent pas s'attendre à ce que les choses deviennent plus faciles. La magie de glace peut échapper à leur contrôle à tout moment, et une vigilance de tous les instants est requise, ainsi qu'une méticuleuse préparation. De plus, la magie marque irrémédiablement celles qui la pratiquent : les sorcières de glace sont froides, voire sans cœur selon certains, reflétant la nature glaciale de la magie qu'elles canalisent.

Vous trouverez plus de détails sur la magie de glace au **Chapitre IX : Magie et miracles**.

Organisation

Les sorcières de glace n'ont ni titre ni poste officiel. Elles disposent à la place d'une structure politique changeante où la position de chacune dépend de son rang au Kislev, de sa situation, de sa lignée, de ses croyances, de la personne qui l'a formée, de l'identité de ses apprenties, de ce qu'elle sait, de ses exploits, de sa capacité à canaliser la magie de glace et d'une bonne douzaine d'autres facteurs. Plusieurs factions sont nées au fil du dernier millénaire et la plupart ne ménagent pas leurs efforts pour accomplir leurs desseins. Toutefois, comme les sorcières de glace ne sont pas si nombreuses, ces factions comptent rarement plus d'une poignée de femmes aux objectifs similaires.

Le seul rassemblement officiel des sorcières est le conclave annuel d'Erengrad à la Tour du Givre. Le lendemain du jour de Shoïka (le solstice d'été et le nouvel an kislevite), les sorcières se rendent si elles le peuvent à Erengrad pour y discuter des affaires importantes, recenser les décès, partager leurs connaissances, rencontrer de vieilles amies (ou ennemies) et s'entretenir de politique. La réunion a lieu durant le solstice d'été, car c'est là que le flux glacial de la magie de glace est le plus paresseux, ce qui permet de s'assurer que la magie n'est pas utilisée lors des querelles, car il arrive qu'elles ne soient pas d'accord.

Le conclave dure de quelques jours à une semaine, selon le programme établi par les sorcières. À la fin, la plus puissante d'entre elles (actuellement la tsarine Katarin, bien qu'elle ne participe pas régulièrement) proclame les décisions prises par ses sœurs pour l'année, lesquelles sont décidées par un vote à la majorité.

Le palais Bokha abrite également une réunion informelle des sorcières de glace nobles lors de *Miskaden* (l'équinoxe de printemps), après laquelle on festoie et on danse. Les sorcières paysannes se méfient de cet événement, car elles soupçonnent les nobles d'y décider de l'ordre du jour et de leurs futurs votes au conclave, ce qui permet à la Reine de Glace de s'assurer que sa politique se déroule comme prévu même si elle n'y participe pas.

Attitude

« *Quand on parle des sorcières de glace, les préférences et les opinions n'ont pas d'importance. Il s'agit là de devoir et de respect.* »

— Androvo Elenasyn, boyard gospodar

Les Gospodars subissent depuis longtemps l'influence de leurs sorcières de glace, et comme elles noyautent la caste dirigeante du Kislev, cette domination ne risque pas de changer de sitôt. De plus, bien des communautés gospodars du Kislev bénéficient de la surveillance et des conseils des sorcières de glace, et la plupart peuvent faire une démonstration de leurs pouvoirs dévastateurs quand surviennent des envahisseurs. Par conséquent, les sorcières sont très populaires même si la plupart des Kislevites s'en méfient malgré tout.

Contrairement aux vedma ungols, les sorcières de glace sont incapables de détecter facilement l'influence du Chaos, et elles n'enlèvent donc pas les gens sans raison apparente. Par conséquent, même si elles sont moins efficaces dans la lutte contre les influences subtiles du Chaos, leur popularité n'en est que plus grande.

« *Baba Gyulk dit Dazhyn qu'elles bonnes pour terre. Elles protègent Veuve Vénérable et lieux saints. Ça bien, Dazhyn pense. Mais Dazhyn pas les aimer. Elles froides et se fichent de Dazhyn. Elles envoient krug de Dazhyn à la mort.* »

— Dazhyn le Vif, archer monté ungol

Les Ungols n'aiment pas les sorcières de glace, même s'ils les respectent généralement. Cette aversion vient du fait que les sorcières de glace, et en particulier les nobles, ont la réputation de réquisitionner les ressources ungols dès que l'envie les en prend et d'appuyer leurs requêtes par la force gospodar.

Toutefois, ce mépris n'est pas universel. Il ne semble pas s'étendre à la tsarine, dont le statut et la réputation semblent audessus de tout soupçon, bien qu'elle soit une sorcière gospodar. De plus, les vedma soutiennent vigoureusement les desseins des sorcières de glace, sinon leurs méthodes, car elles reconnaissent leurs efforts pour préserver la terre de la Veuve Vénérable. Cependant, ce soutien qu'apportent les vedma les rend encore moins populaires au sein de leurs propres communautés.

« *Ils ont une sorcière de glace? Fuyez!* »

— Þórfn Þórsson, sarl du Pays des Trolls

Dans le nord du Vieux Monde, les sorcières de glace sont généralement craintes, haïes ou les deux à la fois. Elles terrifient la plupart des kyazaks, et la simple rumeur de la présence de l'une d'entre elles suffit à en faire battre beaucoup en retraite. Par conséquent, tuer une sorcière de glace est l'occasion de grandes fêtes chez les Kurgans et les Norses, présageant souvent de spectaculaires et sanglants rituels voués à leurs sombres dieux.

Sorcières de glace de marque

En dehors de la Reine de Glace, bien des sorcières de glace sont connues des Kislevites et certaines deviennent de vraies célébrités.

Vajena Ursolavnuka

Vajena veille sur la région située au nord de Volovka depuis trente ans. Sa maîtresse est morte durant sa formation, gelée sur place par la magie qu'elle tentait d'enseigner à son apprentie. Vajena n'a donc jamais reçu une éducation complète concernant les mœurs de la confrérie. Depuis ce jour, elle s'est abandonnée à la magie glaciale et est devenue froide, dure et insensible. Elle ne permet à personne de s'introduire sur ses terres et a même tué deux sorcières de glace qui enquêtaient sur son domaine.

Kazahaila Yevschenko

Après s'être occupée de la Tour du Givre et avoir formé des dizaines d'apprenties pendant cinquante années, la noble Kazahaila a disparu dans l'oblast il y a plus de vingt ans. Toutefois, quand Erengrad, sa ville d'origine, fut mise à sac, la rumeur circula que l'inflexible sorcière était de retour. Si c'était vrai, elle aurait au moins cent ans, et nombre de ses anciens adversaires écartent cette idée ridicule. Toutefois, la rumeur persiste, et comme Kazahaila a toujours été opposée aux lignées de la ville de Kislev, elle pourrait bien être la proverbiale épine dans le pied de la Reine de Glace.

Daryna Borinado Bokha

Des rumeurs circulent au sujet de sorcières perdues dans la glace, âmes infortunées rendues folles par la magie glaciale de la Vénérable Veuve. Quand la Reine de Glace envoya des messagers vérifier les progrès de sa jeune cousine Daryna, ils furent témoins d'un épouvantable spectacle. Bien que ce fût l'été, le palais isolé et toutes les terres alentour avaient été gelés, ainsi que la sorcière de glace responsable de la formation de Daryna. La jeune fille avait disparu, et certains affirment que le jour où on la retrouvera, et à plus forte raison si quelqu'un lui a fait du mal, la colère de la Reine de Glace sera terrible.

Les autres habitants du Vieux Monde considèrent les sorcières avec la même suspicion que tous les utilisateurs de magie. Leur présence prolongée au sein de la noblesse du pays a suscité plus d'une croisade fanatique contre le Kislev, car beaucoup de sigmarites les considèrent comment des adoratrices éhontées du Chaos, des sorcières de la pire espèce. Toutefois, cette méfiance est moins courante depuis la réunification de l'Empire qui a eu lieu après la Grande Guerre. En dehors de l'Empire, on ne connaît pas bien les sorcières de glace. De temps à autre, la tsarine en envoie une au titre d'ambassadrice vers une cour lointaine où l'étincelante magicienne gelée attirera assurément beaucoup l'attention.

COUTUMES

Comme tous les peuples, les Kislevites ont des cérémonies particulières pour les naissances, les mariages et les funérailles. Étant donné leur existence périlleuse, il n'est sans doute pas surprenant que celles consacrées aux morts soient plus nombreuses que les rituels associés aux événements plus heureux.

Naissance

Les réjouissances publiques liées aux naissances sont plutôt tièdes au Kislev, car nul ne sait ce qu'il adviendra de l'enfant par la suite. Chez les Ungols, la première cérémonie est la visite de la femme-médecine du village, qui vérifie s'il est atteint par la souillure. Si ce n'est pas le cas, elle prononce la malédiction de l'enfant (cf. **Table 8–4 : la malédiction de la vedma**, page 90). Bien des Gospodars placent les nouveau-nés dans des lits fermés, dans le seul but d'empêcher les femmes-médecine de passage de vérifier la présence de la souillure.

Quelques jours plus tard, une fois qu'il est évident que le bébé ne va pas mourir immédiatement, on le place sous la protection de Dazh et il est officiellement accueilli dans la communauté. Dans les hameaux et les petits villages, tout le monde se rassemble, tandis que dans les communautés plus vastes, seuls les amis, la famille et

les dirigeants assistent à la cérémonie. Le père et la mère de l'enfant le passent alors à travers les flammes d'un grand feu, brûlant symboliquement toute trace de malchance ou de Chaos et portant l'enfant à l'attention de Dazh pour implorer sa protection.

Si le bébé ne commence pas à pleurer quand on le passe ainsi à travers les flammes, c'est un très mauvais présage, et pire encore s'il est nettement brûlé. Si on lâche le bébé dans le feu, on considère que c'est là un signe de Dazh indiquant qu'il est marqué par le Chaos, et on empêche les parents de l'en retirer.

Mariage

Le mariage est un événement joyeux dans tout le Kislev. Selon la tradition, Ursun et Dazh veillent tous deux sur les épousailles, et la plupart des familles s'efforcent d'avoir un prêtre de chacun de ces dieux. L'élément le plus important est un festin accompagné de beuveries, qui dure jusqu'à ce que tout le monde soit inconscient ou qu'il ne reste plus ni nourriture ni boisson. Si on vient à manquer de nourriture, c'est un mauvais présage, et pire encore en cas de pénurie de boisson.

Les toasts et les discours sont des éléments essentiels du festin. Dans les vastes régions, et essentiellement dans le sud, les festivités commencent par un festin où tous les invités masculins se tiennent debout en cercle et proposent tour à tour des toasts louant les mérites de la mariée. Dans certaines régions, les femmes sont présentes, et dans d'autres pas. Dans certaines, très rares, seule la mariée est présente. Quand de nombreuses femmes sont là, les louanges ne deviennent obscènes que quand les hommes sont si saouls qu'on distingue à peine ce qu'ils disent. Si la mariée seule est présente, ce délai dépend de la crainte que les invités éprouvent envers elle et son époux.

Selon la tradition, c'est le dernier homme à rester debout lors de ce festin qui épouse la mariée le lendemain. Aujourd'hui, le futur époux boit du vin coupé d'eau dans un dé à coudre (appartenant souvent à la mariée, bien que cette coutume ne soit pas universelle) tandis que tous les autres boivent du kvas dans des gobelets. Les hommes qui tiennent particulièrement bien l'alcool se voient servir de plus grands gobelets et n'y voient généralement pas d'objection. Dans de rares cas, un rival jaloux peut ajouter de l'alcool dans la boisson du futur époux pour tenter de l'estourbir, mais à moins que la fiancée cherche elle aussi à échapper au mariage, ce genre de ruse ne fonctionne pas vraiment. Il arrive cependant que la fiancée, le futur époux et le rival aient conspiré ensemble pour faire rater un mariage arrangé de cette façon, le poids de la tradition empêchant alors la famille de protester.

La cérémonie de mariage est relativement simple et suivie d'un autre festin durant lequel le mari peut désormais boire tout son content. Il est courant qu'on lui donne alors la plus grande coupe.

Funérailles

Les funérailles kislevites sont inhabituelles dans la mesure où elles ne sont presque jamais célébrées pour des personnes vraiment mortes. Au lieu de cela, on les organise pour des individus qui pourraient aussi bien être morts étant donné les risques qu'ils sont sur le point de courir. Cela comprend les membres de la rota d'un village ainsi que toutes les femmes qui envisagent d'avoir des enfants. Par conséquent, on organise les funérailles de chaque garçon dès qu'il rejoint la troupe des guerriers, tandis que celles des filles ont lieu immédiatement après leur mariage.

Un bûcher est érigé en un lieu public et solennellement allumé par la ou les personnes dont on a organisé les funérailles. Les parents commencent ensuite à pleurer le « défunt », tandis que celui-ci jette un objet symbolique de son enfance dans les flammes.



Après l'hymne funèbre qui varie d'un village à l'autre, tout le monde se rassemble en cercle pour évoquer le dévouement du « mort » envers ses devoirs. Ce dernier reste en dehors du cercle, se déplaçant pour se tenir debout ou assis derrière la personne qui parle. Ces histoires sont l'occasion de dire au « défunt » ce qu'on attend de lui dans sa nouvelle vie, et il s'agit bien souvent de légendes mettant en scène des héros ou des mères dont on remplace le nom par le sien.

Il arrive qu'un individu meure avant qu'on ait organisé ses funérailles. Dans ce cas, son cadavre est habillé et porté par des parents afin qu'il puisse jouer son rôle normal dans la cérémonie. Les étrangers trouvent cette pratique encore plus dérangeante que les funérailles kislevites ordinaires. Étant donné la situation géographique du Kislev, au nord, les cadavres ne sont pas toujours aussi discrets qu'ils le devraient : c'est pourquoi les funérailles ont lieu

Les Matriochkas

Les matriochkas, ou poupées gigognes kislevites, étaient à l'origine fabriquées par les Ungols pour se protéger des esprits malveillants. Une jeune mariée recevait une poupée de bois creuse de la part de son mari. À la naissance de leur premier enfant, le mari sciait la poupée en deux pour en placer une autre, plus petite, à l'intérieur. À la naissance de leur deuxième enfant, la seconde poupée était elle aussi sciée et recevait une troisième poupée, etc. On pensait que tant que les poupées étaient intactes, elles attiraient les esprits du mal à la place de leurs homologues réels.

Bien que la tradition se soit éteinte dans la plupart des régions du Kislev, on fabrique toujours des poupées, mais aujourd'hui, elles sont essentiellement décoratives. Une matriochka comprend généralement une « mère » et huit « enfants », chacun étant joliment peint de couleurs vives. On dit que la Reine de Glace a reçu à son couronnement une matriochka mesurant un mètre quatre-vingts, représentant sa nation tout entière et contenant mille poupées emboîtées.

autour d'un bûcher. Si le cadavre devient trop remuant, des hommes forts le jettent dans les flammes.

S'il n'y a pas de cadavre, on ne peut pas célébrer les funérailles et l'individu en question n'est pas considéré comme officiellement mort. Ce genre de situation est toutefois rarement problématique, car le passage à l'âge adulte est dans la plupart des cas marqué par des funérailles. Dans les nations éloignées du Kislev, des rapports déformés de cette coutume ont suscité des rumeurs donnant à croire que le pays est infesté de morts-vivants.

Cependant, même au Kislev, les gens finissent par mourir pour de vrai. Les guerriers sont généralement sanglés à leurs chevaux et envoyés dans l'oblast, bien qu'il arrive que le cadavre soit incinéré, en fonction de la cause du décès. Si le cheval est lui aussi mort, le guerrier peut être incinéré assis sur sa monture. Ceux qui ne sont pas guerriers sont presque toujours brûlés, mais personne ne reconnaît officiellement la situation : de manière informelle, les amis et la famille pleurent et se réconfortent les uns les autres, mais officiellement, le village se débarrasse simplement de déchets. Les étrangers en conçoivent souvent l'impression que les Kislevites sont inhumains. Tel n'est pas le cas : ils ont simplement déjà fait leurs adieux.

ESPRITS, PETITS DIEUX ET CURIOSITÉS KISLEVITES

Le peuple du Kislev croit que les dieux sont les plus grandes créatures de l'au-delà, mais ils pensent également qu'il existe d'innombrables esprits plus modestes qui doivent eux aussi être apaisés. La nature de ces créatures reflète l'esprit des individus qu'elles rencontrent, renforçant la personnalité de ces êtres et donnant naissance à des traditions spécifiques au Kislev. Dans tout le pays, on considère qu'il est bon d'honorer ces esprits inférieurs, car c'est un signe de bonne éducation et d'intelligence. Ceux qui négligent les esprits ou se montrent irrespectueux à leur égard sont considérés comme mal élevés et ignorants, d'autant plus que ce genre de comportement porte tout simplement malchance ! Si un paysan s'arrête pour boire à une source, il est de bon ton qu'il demande d'abord la permission à l'esprit qui y vit. Peut-être plus encore que les habitants des autres pays, les Kislevites ont beaucoup de traditions, de superstitions, de jurons et d'expressions liés aux esprits.

Le *domovoi* ou « gentil grand-père » est le plus courant des esprits kislevites. C'est un esprit bien intentionné mais particulièrement espiègle qui peut prendre l'apparence d'un vieux paysan ridé doté d'une très longue barbe grise, voire d'un chat ou d'une souris. Dans les maisons, les auberges et les tavernes devant lesquelles on laisse parfois du pain et un petit bol de lait pour eux, les domovoi apportent leur aide invisible aux petits travaux domestiques, comme la cuisine et le ménage. Toutefois, si les domovoi se sentent négligés ou si les habitants sont paresseux, ils mettent le chahut parmi les animaux de la ferme, emmêlent les fils à tricoter et répandent du fumier sur la porte de la maison. Au Kislev, on raconte l'histoire d'un homme qui tenta de débarrasser sa maison des domovoi et se retrouva étouffé dans son sommeil ; il est donc rare qu'on tente délibérément d'agacer ces esprits ! Mais quelle que soit la façon dont on les traite, les domovoi se livrent souvent à des tours facétieux, et paysans et nobles sont souvent réveillés par une main invisible qui les chatouille, frappe à la porte ou fait tomber les assiettes et les casseroles.

Quand ils travaillent aux champs, les paysans demandent souvent la bénédiction des *polevoi* et des *poludnitsa*, des esprits de la nature dont on dit qu'ils accordent la fertilité du sol aux fermiers qui les honorent. Offrir à ces esprits un peu de grain de la récolte porte également chance et permet de s'assurer qu'ils ne se mettent pas en colère et ne rendent pas la terre stérile.

Si la plupart des esprits du Kislev sont généralement bénéfiques, certains cherchent activement à nuire, comme le *leshii*, esprit des forêts hantées et des désirs malveillants. Ressemblant à un paysan qui ne porte pas de ceinture (ce qui permet de le reconnaître au premier coup d'œil à moins d'être le dernier des imbéciles), le leshii peut aussi apparaître à sa victime sous la forme d'une connaissance, d'une bête sauvage ou d'un animal domestique perdu. Il tente fréquemment d'entraîner les victimes naïves dans des endroits dangereux comme le bord des falaises, les marais ou l'antre d'un monstre dangereux. Le leshii est bien connu pour cacher les haches des bûcherons au moment même où un ours affamé ou un loup s'approche, si bien que les gens ont l'habitude de porter un couteau supplémentaire (appelé lame de leshii) pour ce genre d'occasion. On interdit souvent aux jolies filles de se promener près des forêts de peur qu'un leshii les enlève et leur fasse subir un sort inconnu mais sans doute désagréable.

Le *vodianoi* est un esprit de l'eau particulièrement méchant et dangereux qui attire les gens au bord des fleuves et des étangs afin de les noyer pour s'amuser cruellement. Il apparaît souvent sous la forme d'un vieillard nu à la longue barbe et aux cheveux verts, assis au bord d'un fleuve et appelant à l'aide (un appel que la plupart des Kislevites ne peuvent pas ignorer). Cependant, dans le nord du Kislev, des histoires bizarres le décrivent comme un être mi-poisson mi-humain dégoulinant d'une substance gluante, bien qu'elles n'expliquent pas comment une créature aussi répugnante parvient à attirer qui que ce soit. Cette créature est peut-être liée au *rusalka*, l'esprit d'une vierge noyée et courroucée par sa mort prématurée. Elle cherche à son tour à noyer les passants pour les échanger en enfer contre sa propre vie.

Le *ryzhnyi khoziain* est l'un des esprits les plus redoutés du Kislev, car aucun conte populaire ne le décrit réellement en dehors du fait qu'il s'agit d'un esprit maléfique et ailé hurlant dans la plaine pendant les nuits les plus noires et les plus froides. Aucun de ceux qui ont vu le *ryzhnyi khoziain* n'a survécu pour le raconter. Des histoires effrayantes parlent de cavaliers découvrant que des villages ont entièrement disparu en l'espace d'une nuit, toute trace des habitants et du bétail s'étant volatilisée. Contrairement à beaucoup d'autres esprits kislevites, il ne semble pas exister de méthode permettant d'apaiser le *ryzhnyi khoziain*, et tout ce que les paysans peuvent faire quand ils entendent ses hurlements lugubres, c'est fermer les yeux en priant les dieux pour qu'il passe sans les remarquer.

Il existe une foule d'autres esprits sous diverses appellations locales auxquels sont associées des traditions spécifiques. Les origines de nombre d'entre eux sont oubliées depuis longtemps, mais les superstitions qu'ils ont engendrées persistent dans beaucoup de stanitsy du Kislev. Par exemple, dans le village de Cherzta, la tradition veut que l'ataman fasse le tour du village entièrement nu durant toute la première journée de la récolte, tandis que dans plusieurs communautés en bordure du Lynsk, il est de coutume de marcher à reculons avec un oignon attaché sur la tête les jours où l'on entend le cri d'un cormoran avant le petit déjeuner. Même si ces traditions n'ont probablement aucun sens et ne servent qu'à rendre les Kislevites encore plus bizarres aux yeux de leurs voisins étrangers, seul un paysan particulièrement brave prendrait le risque de les ignorer.



L'OBLAST

« Le Kislev, c'est la terre, et la terre, c'est le Kislev. »
— Dicton kislevite

Chapitre VI

La plus grande partie des territoires du Kislev est occupée par l'oblast, un territoire immense, désert et glacial, ponctué de petites communautés dispersées, sillonné de rivières et infesté de bandes de pillards barbares qui révèrent les Puissances de la Déchéance. Là où la plupart des étrangers ne voient qu'une contrée morne et déprimante, une terre dépourvue de la moindre valeur, les Kislevites voient leur Kislev. Le Kislev, c'est la terre, et la terre, c'est le Kislev.

À un moment ou à un autre, tous les aventuriers qui se rendent au Kislev doivent affronter l'oblast, ne serait-ce que pour le traverser aussi vite que possible afin de se rendre dans un endroit qui présente plus d'intérêt à leurs yeux. L'oblast n'est pas divisé en régions officiellement délimitées et ses subdivisions se ressemblent beaucoup, pourtant les Kislevites considèrent en général qu'il est partagé entre l'oblast nord, sud, est et ouest, plus le Pays des Trolls, situé au nord-ouest. En général, les Kislevites considèrent le Pays des Trolls comme une région beaucoup plus petite que la zone délimitée par les cartographes, mais il faut reconnaître que la plupart des Kislevites ont tendance à considérer les monstres et les environnements glaciaux avec beaucoup plus de tolérance que les cartographes.

DES PLAINES DE GLACE ET DE NEIGE

L'oblast est immense, vide et froid. On y trouve peu de communautés, encore moins de routes et pas beaucoup de forêts. De telles conditions géographiques et climatiques imposent des contraintes particulières aux voyageurs ; il existe bien des manières de mourir pour les imprudents qui s'aventurent dans cette contrée.

Le froid

Dans l'oblast, l'hiver est généralement très froid avec, occasionnellement, des périodes de froid extrême. Lors des meilleures journées, il est simplement froid, ce qui ne pose pas de problème particulier. Toutefois, les froidures les plus intenses peuvent être mortelles.

Le grand froid

Les PJ doivent réussir un test d'Endurance toutes les six heures, à l'aube, à midi, au crépuscule et à minuit. En cas de réussite, le froid n'a pas d'autre effet que de leur saper le moral. En revanche, un échec signifie que le joueur subit un malus cumulatif de –10 à tous ses tests. Si ce malus vient à dépasser la valeur d'Endurance du PJ, celui-ci meurt de froid. Pour chaque tranche de six heures passée à se réchauffer dans un environnement où il se trouve à l'abri du froid, ce malus diminue de 10.

Le froid extrême

Dans ces conditions, un PJ doit réussir un test d'Endurance toutes les trois heures. Chaque échec lui impose le malus cumulatif de –10 à tous ses tests mentionnés ci-dessus, mais lui inflige également des dommages dus aux engelures. Le PJ perd 1 point de Blessures par tranche de 10 points d'échec à son test d'Endurance, sans tenir compte de son armure ni de son bonus d'Endurance. En cas de blessure critique, celle-ci est toujours située sur un bras ou une jambe. Il est possible de perdre un bras ou une jambe à cause du froid, mais ce genre de blessures n'entraîne jamais d'hémorragie incontrôlable ; vous ignorerez donc cet aspect en vous référant aux tables relatives aux effets critiques. Un individu peut également mourir de mort subite : le PJ entre en état de choc et son cœur s'arrête simplement de battre.

Comment se protéger

Des vêtements chauds, un bon feu et autres mesures similaires sont d'une grande utilité contre le froid. Le fait de s'asseoir ou de dormir près d'un feu de bonne taille permet de faire remonter la température et ainsi d'éviter d'avoir à effectuer des tests

d'Endurance. Toutefois, cet environnement n'est pas considéré comme un endroit où le personnage peut se réchauffer suffisamment pour récupérer de ses malus, à moins que le PJ et son feu ne se trouvent dans un endroit clos, tel qu'une maison ou une tente. Le fait de dormir en partageant sa couverture avec un autre être à sang chaud (généralement une autre personne ou un cheval) supprime également l'obligation d'effectuer un test, mais ne représente pas un moyen de se réchauffer suffisamment pour que le PJ puisse récupérer de ses éventuels malus.

La difficulté des tests d'Endurance doit être modulée en fonction des vêtements que porte le PJ. Avec un équipement d'hiver impérial standard, le test ne subit aucune modification. Un habillement plus léger doit imposer des malus qui peuvent descendre jusqu'à –30 pour un costume de bain. Des vêtements plus chauds permettent de bénéficier d'un bonus qui peut monter jusqu'à +30; toutefois, il ne faut pas oublier que, plus la tenue est épaisse, plus elle est encombrante et peut gêner le PJ dans ses mouvements. La tenue habituelle portée par les Kislevites pour voyager dans l'oblast confère un bonus de +20. En plus de cela, tout personnage ayant vécu au moins une année dans l'oblast bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests, car son organisme s'est adapté aux conditions de vie sous ces latitudes.

La plupart des Kislevites évitent de s'exposer au froid le plus extrême. Même les nomades ungols se réfugient sous leurs tentes. S'ils ne peuvent le faire, ils font le nécessaire pour se réchauffer convenablement de nuit, ce qui suffit généralement à leur permettre de récupérer du froid, même s'ils ont passé toute la journée dehors.

Le blizzard

Les chutes de neige sont très communes dans l'oblast, mais le blizzard est bien plus redoutable. L'association d'une forte chute de neige et de vents violents réduit quasiment la visibilité à zéro et fait descendre la température effective dans les extrêmes négatifs. Aucun natif du Kislev n'aurait l'idée d'entreprendre un voyage en plein blizzard, à moins que la seule alternative soit une mort certaine. Évidemment, au Kislev, une telle éventualité n'est pas aussi rare que l'on pourrait le souhaiter.

Dans le blizzard, les PJ se déplacent au quart de leur vitesse habituelle. Tous les tests d'Orientation subissent un malus de –30 et doivent être effectués toutes les heures, plutôt qu'une fois par jour. En cas d'échec, les PJ prennent la mauvaise direction mais ne s'en rendront compte qu'une fois le blizzard tombé. À ce moment-là, un nouveau test d'Orientation leur permettra de s'apercevoir qu'ils sont perdus, mais pour savoir exactement où ils se trouvent, il faut en principe réussir un test Très difficile (–30). En ce qui concerne leurs capacités à s'orienter, n'oubliez pas d'appliquer les effets des éventuelles diminutions de caractéristiques dus aux effets du froid.

Perdus!

À cause du manque de points de repère, il est facile de se perdre dans l'oblast, même dans les meilleures des conditions. Dans des conditions normales, les PJ doivent effectuer des tests d'Orientation Assez difficiles (–10) tous les jours, à moins qu'ils ne suivent une piste. Cependant, les PJ qui se trouvent dans une zone qui leur est très familière, les environs de leur propre tirsa par exemple, bénéficient d'un bonus de +30 dans cette zone; pour prendre la direction générale d'une zone donnée, un test de difficulté Moyenne (+0) leur suffit. C'est ainsi que les rotas des cavaliers ailés peuvent généralement retrouver le chemin de leur foyer depuis n'importe quelle région du Kislev. Il leur suffit de prendre la direction générale de l'endroit où ils désirent se rendre puis d'ajuster leur trajectoire une fois arrivés en terrain familier.

La folie

La raison des individus qui ne sont pas accoutumés à l'oblast peut être mise à rude épreuve devant son immensité. Les natifs de l'oblast sont immunisés à cet effet, mais les Kislevites nés et élevés dans une ville y sont tout aussi vulnérables que pourrait l'être un Tiléen. Chaque fois qu'un PJ susceptible d'être influencé par cet effet se réveille perdu dans l'oblast, il doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner un point de Folie.






Les petits esprits de la nature

L'oblast abrite d'innombrables esprits mineurs. Ils sont très faibles, seulement capables de produire des bruits ou de faire bouger de petits objets sur de courtes distances et ils semblent dépourvus d'intellect. Ils semblent également se désintéresser des groupes de voyageurs et préférer les individus isolés. Certaines personnes aiment à penser que ces petits esprits n'existent pas et que les bruits ne sont rien de plus que les premières manifestations de la folie provoquée par l'isolement dans les steppes, mais la plupart des Kislevites sont absolument convaincus qu'ils existent.

Bien qu'ils ne soient pas amicaux, ces esprits ne sont pas nécessairement malveillants. Pour chaque histoire qui raconte le destin d'une personne attirée vers sa mort par leurs bruits, il existe d'innombrables autres récits relatant les aventures de voyageurs éveillés par d'inexplicables tintements de clochettes, juste à temps pour éviter de servir de repas à une meute de loups. Pour ce qui est de leur plausibilité, les histoires de la seconde catégorie présentent l'avantage d'être généralement racontées par celui qui a survécu pour en faire le récit ; les sources de la première catégorie d'histoires sont plus obscures.

Curiosités de l'oblast

Dans l'oblast, les variations géographiques sont minimes et très peu marquées d'une région à l'autre. Même les Kislevites ne savent pas grand-chose au sujet de tous les sites particuliers que l'on trouve sur leurs territoires et ils n'ont jamais fait l'effort de les recenser.

Des communautés isolées

Étant donné l'immensité des distances et la difficulté des déplacements dans l'oblast, les communautés sont généralement isolées. Leurs chefs se rappellent parfois qu'ils ont un tsar, mais leurs préoccupations restent essentiellement locales. Dans la plupart des cas, ils sont uniquement concernés par la survie de leur communauté, cependant il n'est pas rare de rencontrer des individus animés d'intentions plus ténébreuses et moins avouables.

Enisov

La stanitsa d'Enisov est nichée dans une vallée, sous l'ombre de la silhouette sévère de la forteresse de son boyard, Stepan Krasnyi. Les paysans cultivent le fond de cette vallée abritée et font paître leurs troupeaux de moutons et de vaches sur ses pentes. Ils évitent de grimper au sommet des collines environnantes car ils sont convaincus que des terribles monstres rôdent à l'extérieur, prêts à se jeter sur eux s'ils parviennent à découvrir l'endroit où se dissimule leur village. Les visiteurs qui arrivent jusque-là courent le risque de se faire attaquer par les villageois qui pourraient les considérer comme des espions à la solde des monstres ; les villageois pourraient également leur interdire de quitter le village de peur qu'ils n'attirent les monstres dans la vallée.

Des ruines corrompues

Voilà bien des millénaires que les marées du Chaos affluent et refluent sur les terres du Kislev, abandonnant à chaque fois derrière elles les ruines d'anciennes civilisations oubliées. Ceux qui osent fouiller ces vestiges en ramènent parfois des trésors mais peuvent également y trouver une mort horrible.

Les ruines de la Rose

Ces petites constructions de pierres semblent avoir été bâties pour des individus qui étaient un peu moins grands que des humains, mais un peu plus grands que des nains. Ces gens avaient creusé des caves dans le sol, la plupart effondrées aujourd'hui, et peu de bâtiments semblent avoir eu plus d'un étage. On peut également voir les débris d'un grand nombre de statues partout dans les ruines ; toutefois, il est très difficile de comprendre comment il faudrait les assembler pour obtenir des créatures d'aspect rationnel.

Ces ruines tirent leur nom des rosiers grimpants aux fleurs d'un rouge profond qui ont envahi les pierres et qui fleurissent même au plein cœur de l'hiver. Les épines de ces rosiers sont extraordinairement longues et acérées, ce qui ne fait qu'ajouter aux dangers que présente l'exploration des ruines.

Des champs de batailles hantés

L'histoire du Kislev est émaillée de batailles contre les forces des Puissances de la Déchéance et, par conséquent, on trouve des multitudes d'anciens champs de bataille sur cette terre. Quels qu'aient pu être les vainqueurs, de braves guerriers et des monstres infâmes se sont entre-tués, le plus souvent au milieu de puissantes émanations magiques. C'est ainsi que de nombreux champs de bataille du passé sont hantés et par bien d'autres choses que de simples souvenirs.

L'île de Fedokova

Parfois, dans certains des livres les mieux documentés sur l'histoire du Kislev, on trouve mention de la bataille de l'île de Fedokova. À cet endroit, une rota de cavaliers ailés et une unité de kossars se trouvèrent coupées de leur armée par une bande de pillards particulièrement importante. Ils se réfugièrent sur cette île et organisèrent leur défense pendant que des cavaliers partaient chercher de l'aide. Hélas, ces cavaliers furent interceptés et, au bout d'une longue lutte, les défenseurs furent massacrés jusqu'au dernier.

Cette île est toujours défendue par les fantômes des guerriers kislevites qui repoussent tous ceux qui essaient d'y aborder. Toutefois, il serait possible de les convaincre que des humains peuvent être leurs alliés et dans ce cas les fantômes pourraient les aider à se défendre contre d'éventuels poursuivants et à les vaincre. Certains des morts-vivants qui se trouvent sur cette île ont conservé la plus grande partie de leur intelligence et peuvent être persuadés d'apporter leur aide pour une bonne cause. Ils sont également capables de se rendre compte qu'on essaie de les duper.

L'OBLAST DU SUD

Situation : au sud du cours inférieur de la Tobol, à l'est des Montagnes du Bord du Monde
Communautés importantes : Kislev, Gerslev, Resov, Vitevo
Économie : agriculture, artisanat, exploitation forestière, siège du gouvernement

La terre

C'est dans cette partie du pays que le climat est le plus clément et, de ce fait, c'est la principale région agricole du Kislev. L'agriculture est possible quasiment partout, au moins en ce qui concerne l'avoine, et il existe même quelques vergers. Dans l'extrême sud, une vaste étendue de forêts ininterrompues déborde largement sur la frontière et s'étend très avant dans l'Empire ; cependant, plus on remonte vers l'intérieur du Kislev plus cette forêt devient sombre et plus les sapins y sont prédominants. Le relief est très plat, même selon les critères du Kislev, et l'on n'y trouve qu'une seule grande chaîne de collines qui s'infléchit vers le sud à partir de la capitale. On n'y voit plus guère de steppe, au sens propre du terme, et un voyageur peu observateur pourrait avoir l'impression de se trouver dans une région particulièrement rurale de l'Empire.

NORSCA
Grung Drekaz
NORSES AESLINGS
KRAKA RAVNVAKE
NORSES SARLS
NORSES SARLS
COLLINES DE STUREN
NORSES BAERSONLINGS
BOLENSK
FORT STRAGHOV
TOBOL
NORSES SARLS
KALTI
PAYS DES TROLLS
DHAZHYN
FORT KAMINSKI
NOMADES UNGOLS
LEBLYA
FORT OSTROSK
TOBOL



MER DES GRIFFES
Chamon Dharek
Zamak Spayenya
NOMADES UNGOLS
IARYN
UNGALYA
ZOISHENK
LES GOLINYI
NOMADES UNGOLS
Ruines de la Rose
OBLAST DU NORD
TOLSOL
TOBOL
PRADESHYNYA
NOMADES UNGOLS
CHEBOKOV
GORANITCH
DENTS DE SHARGUN
DAGNYPER
BOIS DE GROVOD
KRASICYNO
MARÉCAGE GANGRENÉ
BAIE DE DROSSELSPULE
Neues Emskrank
BAIE DE LOSSEL
Wilhelmskoog
Norden
Sieverhof
Stielstand
BAIE DE ST'ARIVODA (BAIE D'ALT'WASSER)
Salkalten
VITZY
ZHEDEVKA
BOLGASG
Mazhorod
Birkewiese
ERENGRAD
Schuten
Luftberg
ROTESHÜGEL
Ostgart
Obelstein
Bosenfels
MARCHES DU NORD
CHOIKA
LYNSK
MILKAVALA
KRAKJUNOV
LYNSK
KISLEV
Grafsburg
OBLAST DE L'OUEST
GOROVNY
L'ORÉE DU KISLEV
ZHANYKA
FORÊT DES OMBRES
EMSK
Brodny
Frote
Ferlangen
CHZOVICH
Sohk
Smallhof
Lubrecht
INKODEVNA
MONTS DU MILIEU
Harnstadt
IRJISARA
KAMYSH
SAVA
Breder
OSTERWALD
SVATINEVO
URSKOY
Krudenwald
WOLFENBURG
Vandengart
Bergsburg
Esk
Aachden
PTORSK
IRINASGRAD
Grimmenhagen
Schoppendorf
Koerin
Kurst
COLLINES DE GRENZE
URSKOY
COLLINES DE WEISS
Untergard
Kelpa
Derberg
Boven
RESVY
Zundap
ZAVSTRA
FORÊT DE SHIROKIJ
FORÊT DU DRAKWALD
Grabmalholz
Berdun
HERGIG
Stosten
L'EMPIRE
Brünmarl
Koldust
COLLINES HURLANTES
Wurzen
Gruyden
Vatzl
BECHAFEN
Bek
Feuerpfahl
Kusel
Thyrh
Bergendorf
Karlstadt
Nagenhof
TALABEC SUPÉRIEURE
TALABHEIM
Zurin
GRANDE FORÊT
BOIS DU GRIFFON
Ahlenhof
Volgen
COLLINES DE KÖLSA
Remer



KISLEV

ROYAUME DE LA REINE DE GLACE

0 10 20 30 40 50 100 150

ÉCHELLE EN MILES IMPÉRIAUX

AU NORD S'ÉTENDENT LES EFFROYABLES DÉSOLATIONS DU CHAOS

MER DE GLACE

KURGANS DOLGANES

KURGANS KULS

NORSES BAERSONLINGS

NORSES BAERSONLINGS

Sjoktraken

Grung Stekbrud

Khazid Bordkarag

MONTS GORODMADNY

MONTS CZEGNIKS

KZARLA

LYNSK DU NORD

ZVENILEV

SVEDORA

YETCHITCH

SEPUKZY

LYNSK

KACIRK

RAMAEJK

Île de Fedokova

DUSHYKA

USKOVIC

VOLKSGRAD

COL DE BELYEVOBOTA (HAUT COL)

PRAAG

CHAGLEV

LES ROPSALS

NOVCHOZY

GUTAIDRA

FORÊT DE DHUKLYS

MORAVENY

SHOIK

OBLAST DE L'EST

YVEGKA

SANYZA

FORÊT DE ST'ASLAV

PLESK

BAIYN

Dents d'Ursun

LYNSK DU SUD

ZHIDYRNA

MONTAGNES DU BORD DU MONDE

VDOVYA

UVETSYN

Urszebya

LES CONTREFORTS

BELAVA

TOBOL INFÉRIEURE

DEGHOV

L'OURSE NOIRE

KYRNOKA

IGEROV

ARDKHA

GERSLEV

MIRKA

RESOV

KISLEV

SMONYA

FLOT DE FER

OBLAST DU SUD

VOLTSARA

VITEVO

KALINORA

FORT JAKOVA

Gastmaar

Fortenhaf

MARCHES DE L'OSTERMARK

Badenhof

Baumdorf

GOBELINS DE L'ŒIL ROUGE

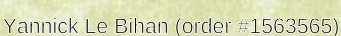
Khazid Irkulaz

Pic de l'Œil Rouge

GOBELINS DU MUFLE ROUGE

LE VELDT

KARAK RAZIAK



Kislev est de très loin la communauté la plus importante de cette région (cf. **La cité de Kislev**, page 77) et toutes les stanitsy sont généralement assez grandes ; même les tirsas sont le plus souvent de la même taille qu'un village de l'Empire typique. Les règles énumérées en début de ce chapitre en ce qui concerne les conditions de vie dans l'oblast ne s'appliquent réellement qu'en lisière de cette région, là où elle touche aux autres zones de l'oblast.

Les gens

Les populations du sud sont relativement civilisées et presque entièrement d'origine gospodar ; en vertu de cela, les gens du nord ne se privent pas de les accuser d'être des individus faibles et ramollis. Comme pour compenser cette réputation injustifiée, les guerriers de cette région sont parmi les plus fougueux du pays et leurs stanitsy font encore plus d'efforts qu'il n'est de coutume pour parvenir à réunir les meilleures rotas de cavaliers ailés qu'elles puissent fournir. En vérité, leur unique faiblesse réelle tient au fait que c'est la seule région du Kislev dont le mode de vie sombrerait totalement si par malheur la moitié de ses communautés disparaissent, brûlées par les barbares. Les guerriers du nord qui ont eu l'occasion de combattre aux côtés des rotas du sud ne se permettent jamais la moindre réflexion dévalorisante.

Les gens de cette région professent généralement une très mauvaise opinion de l'Empire, d'une part pour ne pas être confondus avec leurs voisins impériaux, mais aussi et surtout parce que les armées de l'Empire traversent souvent l'oblast du sud, en route vers les champs de bataille du nord, et ne se gênent pas pour réquisitionner tout que ses habitants peuvent leur fournir en matière de nourriture et d'hébergement. Les populations du sud subissent les exigences de la soldatesque, mais elles ne voient jamais les combats.

Sites et localités

Il existe de nombreuses communautés dans l'oblast du sud ; Chernozavtra, Igerov et Voltsara sont des communautés importantes, ainsi que les trois localités décrites ci-dessous.

Gerslev

C'est une ville de province typique, le genre d'endroit d'où viennent toujours les bouseux maladroits dans les histoires drôles que l'on raconte à Kislev. Conscients de cette image, ses habitants ont essayé de briser ce stéréotype en s'efforçant d'atteindre au plus haut niveau de la culture et de l'élégance. Malheureusement, leurs efforts n'ont guère amélioré les choses car, à présent, on se moque encore plus ouvertement d'eux en les traitant d'ânes bâtés et de m'as-tu-vu de provinciaux. D'une manière assez ironique, les visiteurs étrangers considèrent souvent Gerslev comme l'une des villes les plus raffinées de tout le Kislev (il ne paraît pas très approprié de l'appeler une stanitsa) ; les pièces de Detlef Sierck font partie du répertoire habituel de ses trois théâtres, les poèmes d'amour courtois bretonniens y sont alternativement en vogue ou démodés et, si vous êtes reçu chez le boyard, il existe une chance raisonnable pour que l'on vous propose autre chose que du kvas.

Le boyard en exercice, Irina Putortin, essaie de lever une unité de fusiliers qui viendrait renforcer la rota de cavaliers ailés qui fait déjà la fierté de sa cité, particulièrement maintenant que sa rota à été réduite à un quart de ses effectifs d'origine par la dernière Incursion du Chaos. À Kislev, la plupart des habitants de la capitale regardent cette initiative comme un nouveau signe tendant à démontrer les prétentions de cette ville de province incapable de demeurer à la place qui est la sienne.

> *« Il est là, le cœur du Kislev. Un cœur de glace qui nous permet de résister face aux plus grands dangers. »*
>
> — Boroda Natalyasin, bourgeois de Kislev
>
> *« Ces gens du sud sont des femmelettes. Ils n'ont pas plus de courage qu'un Tiléen. »*
>
> — Khavaï, nomade ungol du Pays des Trolls
>
> *« Ce n'est pas parce qu'on habille un ours d'une robe de soie qu'on en fait un être civilisé. Toutefois, à Kislev, cela pourrait passer à la cour. »*
>
> — Otto d'Altdorf, marchand (à présent reconverti dans le commerce avec la Tilée)

Resov

C'est une grande stanitsa, bien connue pour son isolationnisme. Elle est entourée de remparts et les visiteurs n'y sont pas admis, à moins d'avoir une excellente raison d'y pénétrer. Les rares individus qui ont eu l'occasion d'y entrer racontent que toutes les maisons étaient fermées à double tour, portes et fenêtres barrées, et qu'ils n'ont vu quasiment personne dans les rues. Officiellement, cette attitude est justifiée par la crainte d'une attaque des Puissances de la Corruption mais elle commence à susciter les soupçons.

Cependant, la stanitsa paie ses impôts comme elle le doit et sa rota répond toujours à l'appel du pulk, à l'heure et en bon ordre. Bien que ses cavaliers ailés aient tendance à rester entre eux, même au sein du pulk, ils se battent avec autant de bravoure que les autres. En vérité, ils ont subi de si lourdes pertes lors de la dernière Incursion du Chaos que certains estiment que la stanitsa va sûrement être obligée d'intégrer des immigrants à sa population.

Vitevo

Ce petit village triste a été bâti afin de subvenir aux besoins d'une colonie pénitentiaire dont les condamnés travaillent dans les mines de sel de la tsarine. Les conditions de vies y sont très cruelles ; tous ceux qui descendent dans les mines sont des esclaves, des criminels reconnus coupables qui doivent payer leur dette à la société par une vie de travail forcé. Du fait de la nature de sa population, Vitevo est une communauté assez inhabituelle car elle ne possède pas de rota. Pour sa défense, elle dépend de kossars et, à l'occasion, de tchékistes qui lui sont envoyés par la capitale afin de maintenir une présence militaire et de mater les prisonniers en cas de rébellion.

La communauté est entourée d'une haute palissade de pierres et de bois brut. À l'intérieur de ce périmètre, on peut apercevoir de rudimentaires baraquements en rondins bâtis près des entrées des nombreux puits de mine. Tout est conçu pour empêcher les gens de sortir plutôt que pour les décourager d'entrer. Les maisons d'un petit village se blottissent à l'ombre du haut rempart : ce sont les logements des gardiens et des civils non détenus, hommes et femmes, qui sont là pour assurer le transport du sel vers d'autres communautés plus vastes. Ce petit hameau est loin d'être un

Dictons de l'oblast du sud

« Un invité venu de l'Empire » : quelqu'un qui traite ses hôtes comme des serviteurs, abîme ce qu'on lui confie et s'attend à ce que son hôte le remercie avec gratitude.

« Il court après Dazh » : se dit de quelqu'un qui doit achever une tâche en toute hâte, particulièrement si la tâche en question doit être terminée dans la journée.

« La neige et le sel » : les périls de l'existence, aussi bien naturels que d'origine humaine.

« Il pue comme une rivière de bouse » : se dit pour décrire un individu dont les intentions sont mauvaises ou dont les marchandises sont suspectes.

endroit sûr ; on peut même dire que l'existence y est, par bien des aspects, tout aussi dangereuse que dans les abominables baraquements. Cette situation est essentiellement due à l'ennui, car il n'y a absolument rien à faire ici : le passe-temps le plus populaire consiste à ingurgiter du kvas à longueur de journée et il n'est pas surprenant que cet alcoolisme soit à l'origine de toutes sortes de troubles qui obligent les officiers à sévir afin de maintenir la discipline. La flagellation est le châtiment le plus courant, mais les plus violents vont rejoindre les détenus dans les mines, pour des périodes pouvant durer d'une journée à une semaine. Une telle punition équivaut généralement à une sentence de mort. Les prisonniers n'ont guère de raisons d'apprécier leurs gardiens et ils font tout leur possible pour leur mener la vie dure dans les ténèbres des souterrains de la mine.

Il arrive que les parents d'un détenu arrivent à Vitevo dans l'espoir de soulager un peu ses souffrances. Les plus déterminés et les plus inventifs y parviennent en soudoyant les surveillants par un moyen ou un autre. La plupart, cependant, finissent par succomber au désespoir.

L'OBLAST DE L'EST

Situation : entre la Lynsk, le cours inférieur de la Tobol et les montagnes
Communautés importantes : Praag, Bolgasgrad, Volksgrad, Sepukzy
Économie : commerce avec les contrées de l'est, artisanat de Praag, troupeaux itinérants, exploitation forestière et un peu d'agriculture

« *Cela arrangerait bien la tsarine de l'oublier, mais nous restons la première ligne de défense contre les hordes du Chaos.* »

— Torus, guerrier de Praag

« *Cette région a été soumise à tant de vagues de corruption qu'il n'est pas étonnant qu'il en soit resté un peu par-ci par-là.* »

— Natalya, baronne du crime d'Erengrad

« *Il est dangereux de s'y rendre, dangereux d'y séjourner et dangereux d'y naître. Mais on y trouve les marchandises du Cathay à des prix défiant toute concurrence, bien moins cher qu'à Altdorf.* »

— Reiner de Nuln, marchand

La terre

À l'est, la plus grande partie de l'oblast est le royaume de la grande steppe, bien qu'il existe quelques terres cultivées au sud de la Lynsk. Dans l'extrême est, on considère que les collines qui longent le pied des Montagnes du Bord du Monde et les contreforts de la chaîne font partie de la région. Les forêts de ces collines fournissent de grandes quantités de bois qui sont ensuite acheminées vers les stanitsy les plus peuplées.

Ici, les terres sont relativement bien colonisées, en partie grâce à la grande route commerciale de l'est qui prend naissance à Praag. Toutefois, les stanitsy et les tirsas restent de dimensions normales par rapport aux standards habituels du pays. De nombreux krugs sillonnent les steppes du nord et de l'ouest.

Les gens

L'oblast de l'est est sous la menace permanente d'agresseurs de deux natures différentes. Tandis que les kyazaks descendent du nord et de l'ouest pour harceler la population, pillant et tuant au nom de leurs sombres maîtres, les peaux-vertes se déversent des montagnes et dévastent la région pour le simple plaisir de la destruction. Les gens de cette région doivent livrer un combat quasiment constant pour leur survie. En règle générale, ils ont tendance à estimer que les populations du sud ne leur témoignent guère de reconnaissance pour les sacrifices qu'ils doivent faire afin d'assurer leur sécurité. De nos jours, beaucoup d'habitants de l'oblast de l'est sont d'avis que les ingrats du sud ont bien mérité la Tempête du Chaos qui leur est tombée dessus.

La population se compose à la fois de Gospodars et de familles d'origine ungol et l'on y trouve un certain nombre de communautés mixtes. Les Ungols de cette région sont les plus organisés de toute la nation et les plus susceptibles d'évoquer sérieusement la restauration de l'ancienne puissance de leur peuple. Les vedma ont une grande influence ici ; elles sont écoutées de tous, y compris des Gospodars.

Sites et localités

Praag est de très loin la plus importante localité de la région est ; vous trouverez tous les détails au sujet de cette ville dans la partie intitulée **Praag la maudite**, page 68.

Bolgasgrad

C'est une stanitsa de taille relativement importante, à population majoritairement gospodar et qui tire une grande fierté de sa rota de cavaliers ailés. Par tradition, ses boyards font preuve d'une intraitable indépendance envers le pouvoir central, tandis qu'une autre tradition veut qu'ils soient très souvent remplacés par de nouveaux représentants nommés par Kislev. Il semble que la plupart du temps, ces représentants adoptent les coutumes locales très rapidement.

Cette stanitsa a une particularité : ses problèmes récurrents avec les morts-vivants, intelligents ou non. Sa rota est souvent obligée de traquer toutes sortes de morts sans repos. Le temple de Morr est si apprécié que sa réputation éclipse même celle des temples d'Ursun et de Dazh. Ici, tout le monde est convaincu qu'un nécromancien d'un genre ou d'un autre doit se cacher quelque part dans la région, mais au cours des récentes décennies toutes les tentatives faites pour le débusquer se sont soldées par des échecs. En une occasion, un nécromancien a bien été capturé, mais les problèmes n'ont pas cessé pour autant, ce qui tendrait à laisser penser que la véritable cause de cette infestation se dissimule toujours quelque part.

Sepukzy

Sepukzy est l'une des plus importantes communautés ungols sédentarisées du Kislev. On n'y trouve aucun résident gospodar permanent. La stanitsa fournit des archers montés au pulk, mais ceux-ci sont loin d'égaler les exceptionnels archers des véritables nomades. À l'heure actuelle, un débat fait rage au sein de la population car certains prétendent que la stanitsa aurait plutôt intérêt à lever une rota de cavaliers ailés, mais les traditionalistes y sont fermement opposés.

Les vedma jouissent d'une très grande influence à Sepukzy et on y trouve plusieurs matriarches vedma. On y trouve également un important centre de formation supérieure destiné aux femmes-

DICTONS DE L'OBLAST DE L'EST

« Parti commercer avec le nord » : parti pour une mission totalement insensée qui se terminera fatalement par un désastre.

« Un fils à sa grand-mère » : qualifie un individu qui suit les enseignements et les conseils des vedma, particulièrement s'il est d'origine gospodar.

médecine, lorsque celles-ci en viennent à apprendre la manière d'aborder les différentes questions qui peuvent être liées à la conduite et au conseil d'une communauté. Personne ici n'imaginerait d'aller contre l'avis d'une vedma. Quelle que soit la période de l'année, trois des vedma de la stanitsa au moins sont toujours en voyage dans le nord, où elles se rendent en un lieu tenu secret. Elles n'en reviennent pas toujours et les spéculations vont bon train au sujet de ce qu'elles peuvent bien y faire, mais aucune d'entre elles n'a jamais laissé filtrer le moindre indice à ce sujet.

Volksgrad

C'est la dernière communauté importante avant le Haut Col et, par conséquent, c'est l'endroit où les caravanes en partance effectuent leur dernier ravitaillement et où les voyageurs en profitent pour faire la fête une dernière fois. C'est également le premier endroit où s'arrêtent les caravanes qui reviennent d'un périple dans l'est. C'est la raison pour laquelle le matériel et les provisions y sont hors de prix, de même que les distractions en tous genres, tandis que les produits d'importation en provenance du lointain Cathay y sont relativement bon marché.

La stanitsa subit des raids incessants de la part des peaux-vertes et elle est entourée de remparts particulièrement hauts. La population se compose aux deux tiers d'Ungols. Ses besoins défensifs sont tels qu'elle ne lève pas d'unités d'archers à cheval ou de cavaliers ailés. Ce n'est pas un problème car il est rare qu'on lui demande de fournir des troupes pour le pulk.

La Tempête du Chaos fut une exception. À cette occasion, la stanitsa leva un régiment et l'envoya au combat sous les ordres de Maximilian Trask, boyard des marches. Aucun n'en revint. À l'heure actuelle, la stanitsa est au bord de l'anarchie et la tsarine aimerait beaucoup trouver un individu fiable (et de préférence, un loyal partisan) qu'elle pourrait nommer à la tête de cette communauté afin qu'il ramène l'ordre.

Urszebya

Urszebya, les Dents d'Ursun, est une vallée parsemée de nombreuses pierres levées. Selon la légende, c'est l'endroit où Ursun mordit dans le monde en y laissant un bon nombre de ses dents. C'est un lieu saint pour tous les Kislevites. Même ceux qui n'ont jamais eu l'occasion de s'y rendre (peu de Kislevites peuvent se le permettre) en ont entendu parler et le vénèrent. Au fil des siècles, c'est également devenu la sépulture de bien des héros légendaires de la nation, ce qui a encore ajouté à son immense prestige.

Urszebya fut le théâtre de l'une des plus effroyables batailles de la Tempête du Chaos, lorsqu'une armée menée par le zâr suprême Aelric Cyanwulf et accompagnée d'un dragon-ogre fut vaincue grâce à la combinaison de la plus extraordinaire bravoure et de la magie de la tsarine. Toutefois, ce fut une sanglante victoire qui fit d'innombrables victimes, autant chez les Kislevites que chez les Impériaux et les Tiléens. L'immense respect du peuple pour ce lieu saint est aujourd'hui teinté d'une grande tristesse au souvenir des pertes qui furent subies pour sa défense.

L'OBLAST DE L'OUEST

Situation : entre la Lynsk et le cours inférieur de la Tobol, y compris le marécage Gangrené
Communautés importantes : Erengrad, Milkavala, Zavstra
Économie : commerce, troupeaux itinérants, agriculture ; totalement désorganisée d'une manière générale

La terre

L'oblast de l'ouest est presque totalement plat et quasiment dépourvu de forêts. On y trouve essentiellement de la steppe, mais il existe quelques exploitations agricoles d'une certaine importance dans les régions les plus méridionales, le long de la frontière avec l'Empire. C'est dans cette région que la Tempête du Chaos a frappé avec le plus de violence et la grande majorité des communautés ont été saccagées, Erengrad comprise. La population s'est attelée à la reconstruction mais les dévastations de la guerre sont encore visibles partout.

En règle générale, c'est ici que les étés sont les plus chauds ; toutefois, les vents violents qui soufflent de la mer des Griffes déclenchent parfois des blizzards, même en plein cœur de l'été. La neige persiste rarement très longtemps mais ces tempêtes plongent invariablement la région dans la confusion.

Les gens

Les populations de l'oblast de l'ouest sont largement d'origine gospodar, mêlées de quelques Ungols. Ces populations ungols sont issues d'une immigration relativement récente car les populations d'origine furent mises en fuite lors des grandes invasions gospodars. Dans le passé, les gens de cette région étaient ceux qui se montraient les plus accueillants envers les étrangers, du fait qu'ils étaient les premiers à se trouver en contact avec les marchands qui entraient dans le pays. Les communautés totalement isolées étaient plus rares qu'ailleurs, même s'il y en avait quelques-unes, et la plupart des tirsas et des stanitsy commerçaient librement les unes avec les autres.

> « *Nous sommes la porte du Kislev. Tout passe par nous.* »
> — Darya Dochpavla, voleuse d'Erengrad
>
> « *Nous reconstruirons tout. Les hordes du nord ne viendront jamais à bout de l'âme kislevite.* »
> — Sorca Shalaev, ataman
>
> « *N'oubliez pas qu'Erengrad, ce n'est pas le Kislev. La plus grande partie de ce pays est beaucoup moins civilisée, cultivée et accueillante que cela. Non, vraiment, je ne vous recommande pas d'aller au-delà d'Erengrad.* »
> — Gilles de l'Anguille, marchand bretonnien

La Tempête du Chaos a totalement dévasté la région. Rares sont les communautés encore viables ; beaucoup d'entre elles ont été intégralement anéanties et il n'en reste plus aucune trace à part un lopin de terre contaminée. Celles qui restent sont bien déterminées à se reconstruire et à reconquérir leurs terres, mais c'est un processus difficile. Les anciennes tirsas sont aujourd'hui trop petites pour pouvoir subvenir seules à leurs besoins et, bien que leurs atamans soient conscients de la nécessité de faire fusionner leurs communautés pour survivre, la plupart ne sont guère disposés à se dépouiller de leur autorité. Certains boyards tentent d'imposer des regroupements mais, hélas, ces gens qui ont réussi à survivre à la guerre pourraient bien finir par disparaître par la faute d'un excès de fierté mal placée. Naturellement, la plupart des gens sont irrités par le contrôle que l'on essaie de leur imposer. La seule chose qui empêche cette région de sombrer dans l'anarchie, c'est que les gens sont si occupés à essayer de survivre qu'ils n'ont pas le temps de se quereller avec leurs voisins.

Sites et localités

La plus importante localité de l'oblast de l'ouest est Erengrad (cf. la partie traitant de cette cité, page 60).

DICTONS DE L'OBLAST DE L'OUEST

« Dur comme la neige d'été »: utilisé pour qualifier quelque chose de vraiment difficile à supporter.

« Surpris de voir de la neige au Kislev »: pour décrire un individu qui a du mal à se faire à quelque chose qu'il aurait vraiment dû prévoir.

Milkavala

Jusqu'à récemment, c'était une communauté parfaitement ordinaire, une grande tirsa ou une petite stanitsa suivant l'opinion de la personne qui en parlait. Sa rota de cavaliers ailés n'était pas très importante mais elle se joignait normalement au pulk, en coopération avec celles des tirsas voisines. Le seul élément remarquable de cette bourgade était son temple de Dazh dans lequel brûlait une authentique flamme éternelle, entretenue depuis des dizaines d'années, ce qui est hautement inhabituel en dehors des plus grandes cités.

C'est alors qu'arrivèrent les hordes du Chaos et qu'elles passèrent au large, en l'ignorant totalement. Milkavala ne souffrit d'aucun dommage; ses habitants ne perdirent même pas une vache. Les villages environnants furent ravagés, rasés jusqu'à leurs fondations mais Milkavala fut totalement épargnée. Ses habitants crient haut et fort qu'ils ont été sauvés grâce à la protection de Dazh et le prêtre local encourage vivement les pèlerins à visiter son temple, pourtant certaines personnes nourrissent de noirs soupçons à l'égard de la petite ville. La plupart de ses cavaliers ailés n'ont pas eu autant de chance et, parmi les survivants, certains entretiennent de sérieux doutes au sujet de ce que leur stanitsa natale a bien pu faire pour échapper de la sorte à la destruction.



Zavstra

Cette petite ville située à la frontière de l'Empire est considérée par certains comme une localité de l'oblast du sud. Toutefois, l'ouverture d'esprit dont elle a toujours fait preuve à l'égard des habitants de l'Empire fait qu'elle se trouve plus en accord avec la culture de l'ouest. La Tempête du Chaos a presque entièrement anéanti sa vieille ville, en même temps que la majeure partie de sa population. Les survivants sont revenus afin de la reconstruire et les choses se présentent très bien sur le plan matériel.

Le problème réside dans le fait que la moitié de ses nouveaux résidents est originaire du Kislev et que l'autre moitié vient de l'Empire. Autrefois, les Kislevites étaient majoritaires, mais les réfugiés qui sont revenus s'installer là ont accepté l'aide d'expatriés venus des régions les plus dévastées de l'Empire. Ces Impériaux se considèrent toujours comme des citoyens de l'Empire à part entière et, aujourd'hui, le temple de Sigmar fait face au jardin d'Ursun, de l'autre côté de la grand-place. Pour le moment, aucun des deux gouvernements n'a revendiqué le contrôle de cette stanitsa, mais la situation ne saurait durer indéfiniment. À moins que la question ne soit résolue rapidement, un affrontement violent est plus que probable et certains vont même jusqu'à envisager la possibilité d'une guerre entre l'Empire et le Kislev.

Le marécage Gangrené

Il s'agit d'une vaste lande marécageuse quasiment inhabitée. Quelques tirsas installées en lisière de cette région tirent leur subsistance de l'exploitation de la tourbe, mais la partie centrale du marais n'a jamais connu de résidents humains. Le marécage est bien connu pour abriter toutes sortes de monstres parmi lesquels des peaux-vertes, des hommes-bêtes et également des mutants. On suppose que des rescapés de la grande horde du Chaos se sont réfugiés là. Ce qui est certain, c'est que les attaques de monstres se sont récemment multipliées. La plupart des gens pensent que ce marais n'est pas d'origine naturelle et que ses eaux sont souillées de corruption. S'il faut en croire les rumeurs, de somptueux trésors seraient dissimulés au cœur des tourbières, mais les gens du cru s'accordent généralement à dire qu'il ne s'agit que de fables pour les enfants.

L'OBLAST DU NORD

Situation: entre la Tobol et la Lynsk
Communautés importantes: Krasicyno, Zoïshenk, Zvenilev
Économie: troupeaux itinérants

La terre

La plus grande partie de l'oblast du nord est le royaume de la grande steppe: d'immenses plaines ou des collines ondulantes, couvertes de hautes herbes, où broutent des troupeaux de chevaux et de bovins. Les hivers y sont plus rudes et plus longs que dans les plaines du sud et le temps y est souvent très froid au printemps et à l'automne. Les nomades ungols eux-mêmes établissent des campements pour hiverner durant la mauvaise saison. On n'y trouve aucune agriculture digne de ce nom; quelques rares exceptions existent dans des vallées abritées ou encore dans des endroits où un ataman corrompu peut avoir conclu un pacte infâme avec les Sombres Puissances.

La steppe est interrompue par le massif des Dents de Shargun qui domine le marécage Gangrené. Ces collines sont si hautes qu'elles en deviennent presque des montagnes ; elles se caractérisent par leurs pentes rocailleuses et abruptes, leurs falaises à pic et leurs nombreuses cavernes. Selon une légende locale, ces collines seraient apparues lors d'un duel entre deux démons majeurs, après que le sol se fut brisé sous les coups de leurs haches.

Les gens

Dans l'oblast du nord, la population est essentiellement d'origine ungol, bien qu'il s'y trouve un certain nombre de stanitsy gospodars. Les Ungols sont pratiquement exclusivement nomades, ce qui signifie que les communautés sédentaires sont surtout gospodars ; elles ne reflètent donc pas la nature exacte de cette région dans tous ses aspects.

« C'est rempart de Kislev, qui court comme blizzard, yha? »

— Yurin, archer monté

« Votre Empire existe parce que nous sommes là pour arrêter les pillards. Vous croyez que la Tempête du Chaos avait quelque chose de spécial? C'est notre vie, à nous autres. »

— Warvara Pronin, atamanka du nord

« C'est le Pays des Trolls, ça ne fait pas vraiment partie du Kislev. »

— Werther Munck, éclaireur de l'Empire

C'est la région du Kislev qui souffre le plus des malédictions qui affligent cette nation. L'hiver y est extrêmement rigoureux et la menace des pillards du Pays des Trolls et des Désolations du Chaos est constante. Dans cette contrée, chaque adulte a dû se défendre contre une bande de maraudeurs au moins une fois dans sa vie et en général bien plus souvent que cela. Chaque communauté sédentaire a dû endurer de nombreux sièges et a été mise à sac à de si nombreuses reprises que ses résidents ne les comptent plus. Ici, les gens considèrent que l'une des formes de courage les plus évoluées consiste à savoir quand il faut prendre la fuite ; quoi qu'il arrive, personne ne pourra jamais prouver après coup que vous vous êtes enfui trop tôt. De plus, on sait que les atamans qui refusent de battre en retraite voient généralement leur population se faire décimer en quelques années.

Les péripéties des innombrables batailles qui se déroulent ici sont peu connues dans le reste du Kislev, sans parler du reste du monde. Les habitants de la région ont souvent le sentiment de combattre pour défendre un monde peuplé d'ingrats sans jamais recevoir la moindre récompense en retour.

Sites et localités

Dans l'oblast du nord, les communautés sont généralement plus petites qu'ailleurs. De nombreux habitants du sud considèrent cette région comme une extension du Pays des Trolls, avec quelque raison.

Krasicyno

La stanitsa de Krasicyno, située dans la partie est de l'oblast du nord, est connue pour être le site de l'une des plus grandes batailles de la Tempête du Chaos. Menée par le zâr suprême Okkodaï Tarsus, une importante horde fut écrasée par les forces combinées du Kislev et de l'Empire.

Le site proprement dit, qui se trouve à une courte distance au nord de la ville, tout autour et à l'intérieur d'un bois d'épineux, est peut-être le champ de bataille le plus hanté de tous ceux qui sont restés de l'Incursion. Les nuits où Morrslieb est pleine, on peut apercevoir les silhouettes fantomatiques des guerriers qui se disputent inlassablement le même lopin de terre ; toutefois, ce sont les forces du nord qui semblent avoir le dessus. Lors de la bataille originelle, la situation s'était renversée à l'arrivée d'une armée venue du Stirland, mais celle-ci n'apparaît pas dans la répétition spectrale de cet affrontement.

Jusqu'à présent, les fantômes sont toujours restés à l'intérieur des limites du champ de bataille, mais ils ont tout de même tué quelques curieux imprudents qui s'étaient aventurés au beau milieu de la mêlée en clamant qu'il ne s'agissait que de visions. Ces événements ont fait fuir la plupart des habitants de Krasicyno. Les seules à être restées sont des vedma qui essaient de trouver un moyen d'accorder le repos aux esprits.

Zoïshenk

Cette petite ville d'éleveurs de bétail, protégée par une solide palissade, est sans doute la plus importante communauté de l'oblast du nord. Elle se trouve sur un site facilement défendable, sur la rive de la Tobol. Sa position en lisière du Pays des Trolls en fait un point de ralliement bien connu pour les pulks qui s'y rendent habituellement pour livrer bataille. Lors de l'Incursion du Chaos, c'est ici que les troupes du nord se sont regroupées avant de prendre la direction du sud.

La stanitsa a subi remarquablement peu de dommages durant la Tempête ; assiégée par quelques troupes de pillards peu importantes, elle s'en est sortie à peu près indemne. La plupart de ses habitants s'accordent à penser que les hordes voulaient simplement éviter de perdre du temps sur le chemin du sud. Elle est aujourd'hui beaucoup plus importante qu'autrefois car sa population a augmenté sous l'afflux des réfugiés.

Zvenilev

Incroyablement isolée, Zvenilev est située dans les profondeurs d'une forêt des monts Czegniks. Certains doutent même de son existence et rares sont ceux qui peuvent prétendre l'avoir vue. Cette communauté ressemble plus à une forteresse qu'à une tirsa. Elle est presque uniquement peuplée de tchékistes et, à ce que l'on dit, de quelques sorcières de glace. Les marchands qui s'y rendent pour y commercer racontent qu'on ne leur permet pas de passer les portes de la forteresse et qu'ils sont priés de s'en éloigner aussi vite que possible. En compensation, ils sont très bien payés pour leurs services et ceux qui en connaissent la localisation conservent le secret afin d'éviter la concurrence.

Les rumeurs et les spéculations vont bon train au sujet de cette communauté. On pense qu'il doit s'agir d'un élément-clef de la défense de la tsarine, sinon les tchékistes ne seraient pas impliqués, mais le mystère reste entier sur la nature de leurs activités et la raison pour laquelle ils se trouvent si loin de Kislev. Ceux qui osent évoquer l'hypothèse d'un lien avec les Dieux Sombres ne le font que dans la plus grande discrétion et seulement en présence de proches en qui ils peuvent avoir une entière confiance. Néanmoins, la plupart des gens s'interrogent dans le secret de leur âme.

Dictons de l'oblast du nord

« Un combattant obstiné » : décrit un individu qui n'est pas suffisamment courageux pour savoir s'enfuir afin de pouvoir reprendre le combat un jour prochain ; c'est une grave insulte lorsqu'elle est adressée à un chef, particulièrement s'il s'agit d'un maître de rota.

« La horde est toujours plus verte chez le voisin » : signifie que tout le monde aimerait avoir des ennuis différents des siens : d'une manière imagée, une invasion de peaux-vertes plutôt que des maraudeurs du nord.

LE PAYS DES TROLLS

Situation : au-delà de la Tobol
Communautés importantes : Leblya
Économie : troupeaux itinérants, économie de subsistance

La terre

Plus on se dirige vers le nord, plus la steppe du Pays des Trolls prend l'aspect d'une toundra avant de se terminer sur les chaînes de montagnes qui marquent la frontière avec les Désolations du Chaos. Aucune espèce d'agriculture n'y est possible. Il s'agit de l'un des territoires les plus inhospitaliers du Vieux Monde. On y trouve quelques forêts et deux importantes chaînes de collines mais, pour la plus grande partie, il s'agit d'une plaine presque parfaitement plane. On peut y voyager durant des jours et des jours sans apercevoir le moindre établissement humain.

Le climat y est plus rigoureux que dans n'importe quelle autre région du Kislev ; même au printemps et en automne, l'atmosphère reste glaciale. En hiver, les chutes de neige recouvrent généralement le pays d'une couverture de plusieurs mètres d'épaisseur qui rend tout déplacement impossible. L'avantage, c'est que les pillards sont eux aussi incapables de se déplacer dans ces conditions. Les Kislevites qui vivent dans cette contrée passent tout l'hiver sans bouger, à se préparer pour les attaques qu'ils ne manqueront pas de subir dès la fonte des neiges. En général, le temps que le printemps arrive, ils sont impatients d'en découdre.

Les gens

La population du Pays des Trolls est en très grande majorité ungol et généralement nomade. Dans ce pays, les communautés sédentaires sont sans arrêt la cible des attaques des pillards tandis que les nomades peuvent leur échapper en se déplaçant. Dans cette contrée sauvage, la nationalité des individus est surtout une question de choix. La plupart des Ungols et presque tous les Gospodars se considèrent comme des Kislevites, mais certains ne l'entendent pas ainsi et les boyards locaux n'y peuvent pas grand-chose. Dans l'extrême nord, on rencontre aussi des tribus norses, plus particulièrement des Sarls, qui ont choisi de s'installer à l'année plutôt que de se contenter d'y descendre pour le pillage ; ces tribus représentent une menace particulièrement sérieuse. Pour plus de détails sur les Norses, voyez le *Tome de la Corruption*, page 144.

Ici, les Ungols et les Gospodars prennent le concept d'hospitalité encore plus au sérieux que les Ungols des autres régions. Tous les voyageurs sont les bienvenus, mais on ne fait confiance à personne. Si des invités se révèlent amicaux et dignes de confiance, ils auront peut-être la surprise de découvrir un beau jour, peut-être au bout d'une année, que leurs hôtes ne les reçoivent plus lourdement armés à toute heure du jour et de la nuit.

Sites et localités

Les communautés sont très rares dans le Pays des Trolls ; les plus remarquables peuvent prendre toutes sortes d'aspects.

Leblya

C'est l'une des plus importantes communautés du Pays des Trolls et probablement la plus caractéristique car elle sert souvent de lieu de ralliement ou de retraite au pulk. Par conséquent, tous les natifs de la région, ou presque, savent comment s'y rendre, ce qui en fait plus ou moins le point de rencontre officiel de la région.

La stanitsa a été édifiée autour d'un ancien tumulus funéraire scythe et son zal (maison communautaire) est bâti au sommet de ce tumulus. Les autres bâtiments sont installés entre le tumulus et la palissade, afin de s'abriter un peu des rigueurs du climat. Malgré les nombreux assauts qu'elle a subis durant la Tempête du Chaos, Leblya n'est jamais tombée. Sevhim, son ataman, tire une grande fierté de la résistance de sa stanitsa ; aujourd'hui il raconte comment des lanciers montés de l'Empire sont venus au secours de sa stanitsa, mais son histoire n'est pas tout à fait conforme à la vérité.

Chamon Dharek

Il s'agit d'un très grand tumulus funéraire, puissamment imprégné de la magie de la corruption, et c'est un site sacré pour les Kurgans. Le tumulus est entouré d'un anneau de chevaux momifiés et recèle un immense trésor en objets d'or et en pierres précieuses. Toutefois, ce trésor est sous l'emprise d'une malédiction si puissante que les infâmes maraudeurs du nord eux-mêmes n'osent pas le toucher.

Des groupes de pillards appartenant aux diverses factions du nord viennent souvent hiverner dans ce lieu. Le respect que leur inspire le sanctuaire suffit à les empêcher d'entrer en conflit ouvert. Ils parviennent donc à se côtoyer sans trop verser le sang. Été comme hiver, le sanctuaire abrite des guerriers et des sorciers adeptes des Puissances de la Déchéance. Les nomades kislevites, quant à eux, évitent cet endroit maudit et passent aussi loin que possible lorsqu'ils se trouvent dans les environs.

« *Vraiment ! Comment voulez-vous que je puisse m'y retrouver entre toutes ces peuplades qui rôdent là-haut ?* »

— Zoya Mozorov, dame snob de Kislev

« *C'est pourtant facile de faire la différence. Nous vous servons le dîner. Ils vous servent pour le dîner.* »

— Jalyv, nomade ungol

Zamak Spayenya

Zamak Spayenya est un énorme piton de roche blanche de plus d'une lieue de large qui surgit au beau milieu de la steppe. Avec son sommet presque entièrement plat et ses flancs extrêmement abrupts, il peut constituer une excellente forteresse temporaire. Le calcaire dont il est constitué est creusé de nombreuses cavernes et galeries souvent ornées de peintures rupestres vieilles de plusieurs millénaires. Autrefois, c'était un site sacré ; aujourd'hui, ce n'est plus qu'un point de repère dans la steppe ou une halte bien commode Il est possible de s'abriter dans ses cavernes et il existe un étang dissimulé au cœur des fissures du rocher, tandis que les versants abrupts du promontoire permettent de se défendre. L'été, il n'est pas rare que des groupes de nomades se rencontrent ici. Lorsque cela arrive, les dimensions impressionnantes du piton permettent aux différentes tribus ungols de conserver leurs distances.



LES CITÉS DU KISLEV

« Les Gospodars déferlèrent des montagnes et fondèrent une nouvelle nation sur les terres de ceux qu'ils avaient conquis. Leur reine-khan, Shoïka, devint la première tsarine du Kislev. »

— Militsa Lushadoch Gmelin, sorcière de glace

Chapitre VII

Aux yeux de la majorité des voyageurs, le Kislev paraît plus vide que plein. Éparpillés dans l'immensité d'une steppe sauvage, on trouve de petits fortins, des communautés isolées accrochées comme si leur existence en dépendait en bordure de ce qui passe ici pour des routes. Bien que ces communautés soient un peu plus nombreuses dans le sud, les distances entre ces bourgades deviennent vite tellement démesurées qu'un individu peut voyager durant des journées entières sans apercevoir le moindre signe d'activités humaines. C'est pour cette raison, et c'est bien compréhensible, que de nombreux habitants de l'Empire considèrent le Kislev comme une contrée arriérée habitée par des primitifs, une zone tampon utile, sans aucun doute, mais totalement sans valeur si l'on excepte son rôle de barrière contre les hordes incontrôlables du Chaos. Pourtant, malgré les commentaires désobligeants et sans fondement des habitants des nations du sud, confortablement installés sur leurs agréables territoires, il existe de grandes cités au Kislev, d'énormes agglomérations qui sont des îlots de civilisation dans l'espace infini de la steppe désertique. Chacune de ces cités incarne l'une des facettes de la culture et de l'histoire du Kislev et reflète l'importance de cette nation pour le Vieux Monde, avec ses populations bigarrées, ses coutumes et son architecture particulières et sa situation sur cette terre glacée.

ERENGRAD

Erengrad fut fondée par les Ungols, qui lui donnèrent le nom de Norvard, sur un site qui est probablement le meilleur port naturel des rivages de la mer des Griffes. Cette situation, qui lui donnait le statut de porte commerciale, fit rapidement sa fortune et la tsarine Shoïka ne mit pas longtemps à comprendre que cette ville pourrait être un atout essentiel pour assurer la prospérité et l'unité de la nation alors naissante du Kislev. Elle s'empara de la ville dont elle chassa les Ungols, puis la reconstruisit et la repeupla pour en faire le port gospodar d'Erengrad.

La cité se développa et s'enrichit, attirant des marchands de tout le Vieux Monde et même les elfes venus de l'autre côté de l'océan. Elle attira également toutes sortes d'individus à la morale douteuse et devint bientôt célèbre comme un endroit où il était possible de monter n'importe quelle sorte d'affaire en l'espace d'un ou deux jours. S'il est vrai que tout peut finir par s'acheter ou se vendre à Marienburg, pourvu que l'on y mette le temps, il est généralement plus rapide d'établir des contacts à Erengrad. Les pirates comprirent rapidement qu'il leur était beaucoup plus facile de naviguer jusqu'à Erengrad que de se faire passer pour d'honnêtes marchands afin de s'introduire subrepticement dans d'autres ports. Tout ceci fait d'Erengrad une ville à l'atmosphère plutôt houleuse, mais elle est également très riche. Et tant que les boyards locaux se remplissent les poches et que les impôts affluent, les tsars ne se montrent pas trop regardants.

Au cours des derniers siècles, les guildes d'Erengrad ont graduellement acquis plus de pouvoir et d'importance, tandis que les boyards prenaient progressivement leurs distances avec les détails quotidiens du négoce et que ceux qui étaient directement impliqués ne faisaient que s'enrichir. Comme vous avez pu le voir dans le **Chapitre III : Politique du Kislev**, les guildes ont accepté un contrôle plus direct de la part de la tsarine en échange d'un accroissement de leur pouvoir sur la cité ; ainsi, elles supplantent peu à peu les boyards au gouvernement, ce qui ne les ravit pas particulièrement.

Toute cette expansion a été brutalement interrompue par la Tempête du Chaos et le sac d'Erengrad. Presque tous ses bâtiments ont été rasés et des milliers de ses citoyens ont été massacrés par les armées d'Archaon. Fort heureusement, la terre a échappé à la corruption qui s'est abattue sur Praag et, à leur retour, les réfugiés ont pu entamer la reconstruction. Celle-ci a été plus rapide à Erengrad que presque n'importe où ailleurs, grâce à la récupération de matériaux dans les ruines et à l'aide des marchands. Aujourd'hui, même s'il y a encore des travaux dans

> *« Erengrad possède toute l'arrogance de l'Empire, toute la corruption de Marienburg et toute la crasse du Kislev. Je ne voudrais vivre nulle part ailleurs. »*
>
> — Hannah Rollstoff, princesse marchande

presque toutes les rues, les bâtiments les plus importants sont à nouveau debout et la cité a retrouvé toute son animation.

Les guildes, tout comme les boyards, ont élaboré de grands projets destinés à remodeler la cité et à la rendre plus belle et plus accueillante pour le négoce. Malheureusement, ces projets sont tous différents les uns des autres et chaque groupe s'est mis au travail suivant ses propres idées, sans concertation avec les autres parties. En conséquence, le plan des rues de la ville est devenu un véritable fouillis, encore plus embrouillé qu'il ne l'était auparavant. L'ancien centre, avec la place Katarina, n'existe plus : il a été recouvert par les hôtels particuliers de quelques grandes familles des guildes et la plupart des anciens quartiers ont été transplantés ou totalement transformés.

On peut encore diviser le plan général de la cité en trois grandes zones définies par leur position géographique : le port, qui s'ouvre sur la mer ; la basse ville, sur le terrain plat le long des plages, de chaque côté du port ; la haute ville, sur les pentes des collines. Le rempart de la cité court le long des sommets des collines.

Le port

Le port naturel d'Erengrad est un excellent mouillage mais il a un inconvénient majeur : la vaste zone de hauts-fonds qui s'étend entre la côte et le port en eaux profondes situé au centre de la baie. À cause de cette disposition peu commode, les habitants ont bâti de très longues jetées qui s'étirent vers le centre de la baie ainsi que des entrepôts (puis plus tard des habitations et des commerces) sur ces jetées, de manière à se rapprocher des navires.

La plupart des étrangers s'imaginent qu'il s'agit d'un quartier pauvre, mais en réalité c'est un quartier tout ce qu'il y a de bourgeois. Dans la baie, les marées sont très marquées, avec une amplitude qui peut dépasser quatre mètres entre les basses et hautes eaux, en moyenne, ce qui signifie que les ordures provenant des maisons installées au-dessus de l'eau sont emportées par le flux et le reflux. À marée basse, toute la zone du port reste submergée sous trente à soixante centimètres d'eau ; et à marée haute, les flots peuvent monter jusqu'à moins d'un mètre de la surface inférieure de la plupart des bâtiments. De ce fait, c'est un quartier d'une propreté surprenante ; les résidents se contentent de jeter leurs ordures à la mer qui les emporte ensuite.

L'autre raison qui fait que ce quartier est habité par des gens relativement aisés est qu'il n'est pas bon marché de bâtir des maisons surélevées à cinq mètres ou plus au-dessus de la terre ferme ; de plus, les piliers de soutènement des jetées doivent être changés régulièrement car le bois pourrit après quelques années d'immersion dans l'eau de mer. C'est un excellent quartier résidentiel pour les marchands et bien des marins d'Erengrad aimeraient y prendre leur retraite. C'est également dans ce quartier que l'on trouve la plupart des meilleures auberges et tavernes de la ville, si l'on désire rester dans une fourchette de prix raisonnables.

Les jetées et leurs superstructures ne couvrent pas tout l'espace disponible dans la baie ; ce n'était déjà pas le cas avant la Tempête du Chaos et la reconstruction est toujours en cours. Les bâtiments sont reliés entre eux par des passerelles de bois qui se transforment en appontements lorsqu'elles atteignent la zone où la profondeur de la baie permet aux navires de venir s'amarrer en toute sécurité. La plupart de ces docks sont flottants, de manière à suivre les fluctuations de la marée, et sont reliés aux jetées par des sections à double articulation formant des plans inclinés plutôt raides lorsque la marée est au jusant. Ainsi, les opérations de chargement et de déchargement d'un navire coûtent-elles beaucoup plus cher à marée basse, du fait que les débardeurs doivent péniblement monter et descendre le long de ces passerelles.

Le port a moins souffert de la Tempête du Chaos que les autres quartiers de la ville. Bien qu'il ait subi de gros dommages, certains habitants ont réussi à isoler leurs demeures et à rejeter les pillards à la mer. Ils auraient été anéantis, eux aussi, si la horde avait décidé de réduire systématiquement toutes les poches de résistance, mais elle était trop pressée de continuer son chemin. Ces rescapés, qui n'ont jamais été contraints de fuir Erengrad, en ont retiré un très fort sentiment d'identité collective et une grande fierté ; néanmoins, ces sentiments n'ont pas encore donné naissance à un activisme politique.

1. Le temple de Manann

Le temple de Manann ne pouvait se trouver que dans le quartier du port. Le bâtiment a la forme d'un vaste navire coincé entre deux énormes jetées, dont la quille est entièrement immergée à marée haute. Il n'a jamais été conçu pour naviguer mais au cours du sac d'Erengrad ses prêtres ont détruit les jetées qui le soutenaient et prié Manann pour qu'il leur accorde son assistance. Le temple a alors dérivé, flottant au gré des courants de la baie. Il a été attaqué à plusieurs reprises mais les prêtres ont réussi à repousser tous les assauts. Malgré quelques lézardes, il a aujourd'hui retrouvé sa place ; c'est le seul édifice religieux qui ait survécu à peu près intact à la chute de la cité. Ses prêtres clament haut et fort que c'est bien le signe que leur dieu les tient particulièrement en estime.

Par la grâce de son dieu, la grande prêtresse Nadyezhda Dochtalika Vdovyn a reçu des pouvoirs miraculeux et après le courage dont elle a fait preuve au cours de la Poussée du printemps, son autorité est à présent indiscutable. Même les citoyens qui n'ont a priori aucune relation avec la mer la considèrent avec un respect teinté d'admiration et de crainte. Il lui reste encore à utiliser cette autorité pour autre chose qu'exhorter la population à continuer de respecter Manann. Comme la piété du peuple, qui était déjà grande avant la guerre, s'est naturellement accrue après les événements, Vdovyn est satisfaite pour l'instant. Certaines des différentes factions de la cité essaient occasionnellement d'obtenir son soutien, mais la plupart du temps ces factions se contentent d'éviter de susciter son antagonisme, généralement par des oboles versées au temple.

Le temple a entamé la construction d'un second bâtiment à côté du premier, également en forme de navire. Vdovyn estime qu'il serait sacrilège de toucher au premier temple autrement que pour le restaurer, ainsi toutes les sommes consacrées à la décoration sont attribuées au nouveau bâtiment.

2. La capitainerie du port

Le capitaine du port d'Erengrad se nomme Radii Synvasalisa. De tous les officiels de la cité, c'est lui qui dispose du plus grand pouvoir immédiat du fait qu'il peut empêcher n'importe quel navire d'y jeter l'ancre, inspecter n'importe quel bâtiment à n'importe quel moment et que c'est lui qui perçoit les taxes imposées par le gouvernement. Alors que la majorité de ses prédécesseurs avaient accédé à ce poste grâce à leur maîtrise de la corruption sur une grande échelle. Synvasalisa l'a simplement obtenu en vertu de sa qualité de seul membre qualifié de l'administration portuaire à avoir survécu au saccage de la ville. Il prétend avoir mené une campagne de harcèlement incessante contre les hordes d'occupation et il ne s'agit, en vérité, que d'une petite exagération. S'il a survécu, c'est qu'il a su se montrer furtif, vigilant, intelligent et peu scrupuleux.

À présent, il consacre ses talents à devenir riche. Il ne mettra pas longtemps car il n'a pas de dettes, ce qui lui permet de conserver tous les pots-de-vin qu'il extorque aux marchands. Il est suffisamment malin pour maintenir ses exigences à un niveau suffisamment bas pour que personne n'ait envie de le faire remplacer et il a même multiplié les droits de douane qui alimentent la ville en améliorant l'efficacité des inspections. Aujourd'hui, Synvasalisa commence à s'ennuyer et il est à la recherche d'un nouveau défi à relever.

3. Le quartier tiléen

Autrefois, le quartier tiléen était installé autour d'un spectaculaire temple en bois dédié à Myrmidia, mais malheureusement celui-ci a

Cité portuaire
Erengrad
Porte du Kislev
998 CG – 2522 CI

Légende

Le Port
1 - Temple de Manann
2 - Capitainerie du port
3 - Quartier tiléen
4 - Maison des Vedma
5 - Comptoir de Vladimir

La Basse Ville
6 - Quartier bretonnien
7 - Fabrique des Canonniers
8 - Temple de Verena
9 - Grand marché

La Haute Ville
10 - Quartier elfe
11 - Quartier impérial
12 - Guilde des Charretiers
13 - Maison des Orfèvres
14 - Guilde des Charpentiers de marine
15 - Château
16 - Temple de Tor
17 - Temple de Dazh
18 - Jardin d'Ursun
19 - Temple de Salyak
20 - Tour du Givre
21 - Temple de Morr

Lynsk
Haute Ville
Basse Ville
Port
Camp de réfugiés
Jardin de Morr
Baie d'Erengrad
Baie de Starivoda
Campement ungol

brûlé dans la destruction de la ville. Un espace a été réservé pour le futur temple au centre du nouveau quartier, mais les travaux n'ont pas encore commencé. Il est surtout remarquable pour sa population : alors qu'elle est déclarée à près de cinq mille personnes, le quartier est en réalité habité par cinq cents personnes tout au plus. Toute cette zone se trouve sous le contrôle de compagnies marchandes, de compagnies de mercenaires et de grandes familles mafieuses dont les agents sont mutés à Erengrad pour des affectations de courte durée et remplacés au moins deux fois par an. La raison officiellement invoquée pour justifier ces fréquentes rotations de personnel est qu'Erengrad est un endroit affreux, au climat abominable, à la nourriture pire encore et où l'on boit des alcools qui pourraient dissoudre un diamant. La plupart des émissaires sont heureux de la brièveté de leur affectation et ont le sentiment que leurs supérieurs font un effort pour se montrer généreux et attentionnés.

En vérité, cette gestion tient surtout au fait qu'Erengrad est suffisamment éloignée des maisons mères pour qu'un individu puisse y établir une base indépendante. Riccioli le Chauve, l'un des résidents permanents du quartier, était en bonne voie d'y parvenir avant le pillage. Il a tout perdu dans le désastre, y compris ses cheveux, et s'efforce aujourd'hui de rebâtir son réseau de contacts. Il travaille actuellement en tant qu'intermédiaire, en présentant des gens à des mercenaires ou à des marchands tiléens et il fait la même chose pour ses compatriotes en quête de contacts à Erengrad. Il va lui falloir beaucoup de temps pour retrouver la condition qui était la sienne avant la destruction de la ville et il éprouve une haine sans limites à l'encontre des Puissances de la Déchéance.

4. La maison des Vedma

Du fait que la population d'Erengrad est en partie composée d'Ungols, les vedma y sont présentes, toutefois leur influence est bien moindre qu'elles ne le souhaiteraient ; elles n'ont pas oublié qu'Erengrad était autrefois une cité ungol et la plupart d'entre elles espèrent qu'elle le redeviendra un jour.

Osul, l'une des matriarches des lieux, aimerait tirer parti du dépeuplement consécutif à la guerre pour faire pencher la balance en faveur des Ungols. Elle recrute activement tous les Ungols qui veulent bien l'écouter et les incite à venir s'installer dans la cité en faisant de son mieux pour les aider à s'établir. Pour cela, elle n'hésite pas à faire pression afin de leur obtenir des prêts ou des aides de toute nature, ou encore à embaucher des agents indépendants et des aventuriers pour résoudre les problèmes auxquels peuvent être confrontés certains individus importants ou la communauté ungol. Elle rêve de voir un jour un Ungol à la tête d'une riche maison marchande, mais elle est patiente et sait qu'il lui faudra attendre.

Inalchin, plus jeune et plus impatiente, n'hésite pas à provoquer des incidents afin de précipiter les Gospodars en difficulté dans la ruine, la mort ou, dans l'idéal, les inciter à quitter la cité. En général, elle embauche des exécutants non Ungols pour ce genre de mission et se montre remarquablement habile à dissimuler ses propres origines. Elle observe les luttes de pouvoir qui agitent les guildes et les boyards avec une jubilation à peine masquée, en cherchant constamment le moyen d'attiser les flammes.

5. Le Comptoir de Vladimir

Avant le passage des hordes du Chaos, le Comptoir de Vladimir était un magasin d'articles en tous genres relativement important, doté d'une clientèle fidèle et d'une réputation décente. Défendu par ses employés et son propriétaire, Vaja Rybkin (Vladimir était son arrière-grand-père) lors du saccage de la ville, le principal bâtiment du comptoir a survécu au pillage. Rybkin a fait tout ce qu'il a pu pour soutenir les réfugiés lorsque ceux-ci sont revenus. En travaillant honnêtement, sans avoir besoin d'escroquer ses clients, Rybkin est vite redevenu riche et il a donc développé ses activités.

Bientôt, on est venu lui faire deux propositions qu'il ne pouvait refuser et il les a donc acceptées. La première fut celle de Vladimir Synyuliana, un baron du crime amusé par l'idée de mener des opérations depuis un commerce qui portait déjà le nom de Vladimir. La seconde vint de Tatiana Olgadoch, la commandante locale des tchékistes intéressée par la situation centrale de son commerce. Tous deux voulaient que Rybkin leur fournisse une couverture. Rybkin les présenta l'un à l'autre et leur expliqua sa situation, lors d'une rencontre où il était entouré des employés qui l'avaient aidé à repousser les hordes du Chaos.

Les choses tournèrent mieux qu'il ne l'avait espéré. Olgadoch vit immédiatement le potentiel de Synyuliana en tant qu'informateur, tandis que Synyuliana perçut les nombreux avantages qu'il pourrait retirer du fait de travailler avec les tchékistes. Il prit l'engagement de ne pas saper l'autorité de la tsarine et de fournir des informations à Olgadoch. De son côté, celle-ci s'engagea à écarter les autres agents de la force publique, du moins ce qu'il en restait, des opérations de Synyuliana. Pour le reste, ils s'arrangent pour rester mutuellement en dehors de leurs affaires respectives.

Rybkin a également développé ses affaires légales et le Comptoir de Vladimir est à présent le plus important commerce du port où il possède une demi-douzaine de grands entrepôts (il y en a un nouveau en construction), un bureau de vente en gros et deux boutiques, l'une pour les denrées périssables et l'autre pour les non périssables. Une auberge rattachée à ses boutiques accueille les officiers des tchékistes en visite et elle est en train de devenir très populaire auprès des marchands étrangers car le service y est impeccable pour des prix très raisonnables. En vérité, l'intégralité de la domesticité de l'auberge se compose de tchékistes de rang subalterne, ce qui fait que Rybkin n'a aucun frais de personnel.

La basse ville

C'est le quartier le plus pauvre d'Erengrad. Il a été presque entièrement détruit durant la Tempête du Chaos mais, ses habitants étant du genre à ne pas avoir d'autre endroit où aller, ils sont rapidement revenus accompagnés de rescapés d'autres communautés encore plus éprouvées par la guerre. La population reconstruit tant bien que mal mais les bâtisses sont branlantes et les matériaux de mauvaise qualité, comme on pouvait s'y attendre. Beaucoup de gens vivent encore sous des tentes ; certains sont des Ungols (attirés par Osul) qui préfèrent ce type d'habitation.

Il existe un avantage considérable dans le fait de pouvoir collecter toutes ses possessions pour déménager rapidement : la basse ville est soumise à de fréquentes inondations qui viennent de deux directions. D'une part, de la mer, avec les grandes marées qui se produisent généralement deux fois l'an ; d'autre part, de la Lynsk dont les crues sont fréquentes au printemps, au moment de la fonte des neiges. Les inondations dues aux marées ne durent que quelques heures, jusqu'à ce que les eaux baissent à nouveau, mais les crues de la Lynsk peuvent durer plusieurs jours.

C'est la raison pour laquelle les zones les plus proches de la mer et du fleuve sont les moins prisées et le domaine des plus pauvres et des plus désespérés. Les zones plus retirées sont plus appréciées mais également plus dangereuses car elles sont généralement infestées de groupes de criminels qui, tout en disposant de quelques ressources, ne sont pas suffisamment riches pour qu'il leur soit nécessaire de maintenir une façade de respectabilité. Le plus souvent, les autorités laissent ces quartiers à l'abandon.

6. Le quartier bretonnien

C'est l'un des quartiers qui souffre le plus des inondations et l'un des moins appréciés de la ville. Bon nombre des marchands qui y résident sont originaires de L'Anguille et ils ont coutume d'en plaisanter en disant que ce quartier leur rappelle leur mère patrie pour

deux raisons : premièrement, les autorités bretonniennes ne soutiennent absolument pas les marchands qui s'installent à l'étranger, ce qui ne leur facilite pas les choses quand il s'agit de négocier de meilleures terres où s'installer. Deuxièmement, la plupart des marchands bretonniens d'Erengrad ne gagnent pas très bien leur vie ; pour une raison ou une autre, il semble qu'ils ne parviennent jamais à faire de bonnes affaires.

Comme le reste de la basse ville, le quartier bretonnien a entièrement été dévasté durant la Tempête du Chaos. Une bonne partie de ses habitants vivent toujours sous la tente ou dans des cabanes, mais une magnifique chapelle du Graal en bois vient tout juste d'être achevée ; elle se trouve surélevée à plus de trois mètres au-dessus du sol grâce à neuf énormes piliers de bois. Ferragus de L'Anguille, le seul marchand modérément riche du quartier, a insisté pour que cette chapelle soit bâtie en premier dans l'espoir que la Dame consentirait à accorder sa bénédiction aux habitants du quartier. Plus pragmatiques, les autres habitants du quartier ont également remarqué que ce serait un endroit bien commode où se réfugier en cas d'inondation.

7. La fabrique des Canonniers

En dehors de Nuln, la cité d'Erengrad est l'un des rares endroits du Vieux Monde où l'on fabrique des canons. La mer des Griffes est probablement l'une des étendues d'eau les plus dangereuses au monde et les navires ont besoin de se défendre contre les pillards, humains ou non. En conséquence, la demande a toujours été forte pour les canons de marine et voici plus de deux siècles que le premier canon d'Erengrad a été fondu.

La guilde des Canonniers a prospéré depuis cette époque. Elle est étroitement liée à la guilde des Charpentiers de marine. Les canons d'Erengrad ne valent pas ceux qui sont fabriqués à Nuln ; cependant, ils sont considérablement plus légers et bien moins chers, ce qui les rend mieux adaptés à la navigation. La plupart des capitaines préfèrent de très loin disposer de deux canons d'Erengrad que d'une seule bombarde de Nuln. Grâce à cette demande constante, la fabrique d'Erengrad est peut-être le seul endroit du Vieux Monde où un individu disposant d'une somme suffisante (approximativement 1000 co) peut entrer, mettre son argent sur la table et repartir avec un canon. En réalité, seul un capitaine bien connu peut réellement espérer que les choses se passeront ainsi ; tout autre individu devra attendre, le temps que la guilde ait réussi à comprendre ce qu'il compte faire avec ledit canon. Toutefois, on connaît quelques compagnies de mercenaires qui possèdent des canons d'Erengrad et qui s'en servent sur terre.

La fabrique des Canonniers a été intégralement détruite au cours du pillage de la cité. Cependant, elle s'est défendue âprement et les envahisseurs lui ont payé un lourd tribut car le maître de guilde, Dazhda Kudrov, a fait exploser toute la réserve de poudre et de munitions à l'approche de l'ennemi. La guilde ne l'a toujours pas remplacé car ses membres prétendent avoir besoin d'une preuve que Kudrov est bien mort (dans l'idéal, il leur faudrait son cadavre). Personne n'imagine réellement que son corps puisse avoir résisté à l'explosion, mais les membres de la guilde ne se sentent pas très à l'aise avec le concept de la vénération d'un héros ; la plupart pensent que l'actuel chef de la guilde restera toujours vice maître dans le futur.

La fabrique se situe dans la basse ville car elle est bruyante, malodorante et dangereuse. La plupart des membres de la guilde vivent ailleurs, bien que quelques-uns d'entre eux disposent d'une résidence à l'intérieur de ses murs. Une fois terminés, les canons sont exposés aux alentours de la grande porte et un peu partout sur les remparts, en guise de publicité. La guilde prétend qu'ils ne sont pas chargés mais aucun gang de malandrins n'a encore été tenté de le vérifier.

8. Le temple de Verena

Une zone de terre dénudée marque l'ancien emplacement du temple de Verena. La déesse de la justice n'a jamais été très populaire dans cette cité où une bonne partie de la population gagne une partie de son existence illégalement et ses prêtres n'ont jamais eu les moyens de s'installer dans les meilleurs quartiers. Tout ce qu'ils possédaient a disparu dans la Tempête du Chaos et jusqu'à présent ils ont tout juste réussi à nettoyer le terrain où ils construiront leur nouveau temple. Pour le moment, ils célèbrent leurs services en plein air.

La grande prêtresse Bela Ekomov éprouve une dévotion fanatique pour sa déesse et elle organise les quelques adeptes suffisamment dévots qu'elle peut avoir en escadrons de lutte contre le crime. La plupart du temps, ces équipes doivent opérer clandestinement et, même lorsqu'elles parviennent à faire arrêter des criminels, ceux-ci sont souvent relâchés. Ces actions de maintien de l'ordre ne les rendent pas populaires aux yeux de la plus grande partie des habitants d'Erengrad et les verenéens sont souvent pris à partie par des gangs de criminels ou des foules en colère.

Alors qu'Ekomov est entièrement dévouée aux idéaux de Verena, nombre de ses ouailles ont plutôt tendance à pratiquer une justice d'autodéfense. Comme ils ne croient pas que les criminels seront confrontés à une véritable justice s'ils ne la leur appliquent pas eux-mêmes, ils organisent des procès clandestins. Bien qu'ils aient probablement toujours raison dans les jugements qu'ils rendent, ils n'en violent pas moins d'importants principes de la religion verenéenne du fait qu'ils ne représentent pas une autorité officielle. Conscients de cela, les verenéens gardent le secret sur leurs actes, surtout vis-à-vis d'Ekomov. De son côté, celle-ci montre peu d'enthousiasme lorsqu'il s'agit d'enquêter sur les groupes d'autodéfense, bien qu'elle ne cautionne certainement pas consciemment ce genre d'agissements.

9. Le grand marché

Bien qu'il soit situé dans la basse ville, le grand marché est le cœur d'Erengrad. C'est le pivot commercial de la ville, où l'on peut trouver à peu près n'importe quoi pour peu que l'on cherche avec suffisamment d'acharnement. Dans le cas de certaines marchandises vendues sous le manteau, on entend parfois des histoires peu convaincantes et les gens font semblant de croire qu'il s'agit de tout autre chose, mais dans de nombreux endroits du marché ils ne se donnent même pas cette peine. De nos jours, la seule exception concerne tout ce qui est lié aux Puissances de la Déchéance. Autrefois, les gens qui savaient poser les bonnes questions pouvaient se procurer ce genre d'articles mais à présent la population est trop unanimement opposée aux Dieux Sombres pour que ce commerce puisse prospérer en toute sécurité. Les spécialistes de ce genre d'objets pensent que cet état d'esprit durera un ou deux ans, au plus.

Le marché est sillonné de nombreuses patrouilles financées par les guildes et les boyards, tout comme les grandes artères qui y mènent. On n'y tolère ni le crime ni le vol, mais les patrouilles ne se soucient pas de la contrebande ou de l'escroquerie. Les marchands d'Erengrad croient profondément en l'adage qui veut qu'un « client averti en vaille deux » et également dans le fait d'exercer une vengeance immédiate contre tous ceux qui osent tenter une escroquerie. En conséquence, le grand marché est un endroit tout à fait sûr pour les gens qui savent exactement ce qu'ils désirent acheter, comment s'assurer que l'objet est bien authentique et qui connaissent les prix. Tous les autres clients sont certains de se faire filouter sur une plus ou moins grande échelle.

À cause des risques d'inondations, tous les éventaires et les stalles sont démontables. Les marchands se contentent de déménager avec leurs articles vers un entrepôt situé ailleurs jusqu'à la fin de l'inondation. En général, les inondations sont prévues longtemps à l'avance mais il arrive qu'une crue subite de la Lynsk déclenche une panique et l'on voit alors tous les marchands qui s'enfuient à toutes jambes pour se réfugier en terrain sec.



Le grand marché a été restauré peu après le départ des hordes, lorsque les marchands sont revenus s'installer afin de pourvoir aux besoins des réfugiés et il a presque retrouvé son ancienne splendeur. Aujourd'hui, il est à nouveau florissant et son voisinage dans la basse ville (essentiellement occupé par des auberges et des tavernes fréquentées par ceux qui ont réussi à ne pas se faire entièrement plumer au marché) est déjà entièrement rebâti.

La haute ville

La haute ville est le quartier riche d'Erengrad. Elle se situe sur les pentes des collines qui font face à la baie, une situation qui présente de nombreux avantages. Les habitations sont à l'abri des inondations et les déchets sont entraînés vers la base de la pente ; en outre, elles bénéficient d'une belle vue et c'est une zone parfaitement abritée des vents, ce qui en fait probablement le site qui jouit du microclimat le plus plaisant de tout le Kislev.

La haute ville a énormément souffert du pillage d'Erengrad, toutefois le fait qu'un grand nombre de ses maisons soient en pierre a permis à ses habitants de disposer d'une abondance de matériaux lorsqu'ils se sont lancés dans la reconstruction. Il s'est donc relevé plus rapidement que quiconque n'aurait pu l'imaginer. On y voit fréquemment des murailles constituées de fragments de pierres décorées d'anciens bas-reliefs ou qui portent encore les traces des attaques des forces inhumaines. La plupart des gens trouvent que ceci ajoute au charme du quartier.

Comme nous l'avons dit précédemment, les guildes et les boyards avaient prévu de reconstruire Erengrad, et tout particulièrement la haute ville, selon un plan élégant et unifié. Aujourd'hui, c'est un secteur complètement désorganisé du fait que les plans des deux factions ont été partiellement appliqués, tandis que des groupes indépendants ont édifié des bâtisses à leur goût, en affichant une superbe indifférence à l'égard de ce qu'avaient pu proclamer ces « soi-disant » autorités. C'est ainsi qu'on voit de grandes artères aboutir en cul-de-sac fermé par un mur ou se transformer subitement en minuscules ruelles et qu'il n'est pas rare de voir le mur aveugle d'une belle demeure donner sur une grande place alors que sa façade s'ouvre sur une petite rue secondaire.

Malgré tout, la richesse d'Erengrad y est clairement perceptible et les marchands originaires du sud qui s'attendent à découvrir une cité barbare sont généralement grandement surpris.

10. Le quartier elfe

Le quartier elfe d'Erengrad est l'un des plus grands du Vieux Monde. Bien qu'il ne puisse se comparer à celui de Marienburg, il est sans doute plus vaste que le quartier elfe d'Altdorf et il surpasse certainement tout ce qui peut se voir à L'Anguille ou ailleurs dans le sud. Malgré la décision des grandes maisons marchandes d'Ulthuan de rappeler leur personnel avant l'arrivée de la horde, plus de la moitié des elfes sont restés pour défendre leur cité. Ils se sont tous fait massacrer et le quartier elfe a été entièrement rasé.

Les elfes sont revenus peu après la fin de la guerre et le quartier est en pleine reconstruction. Grâce à la bravoure dont firent preuve les elfes qui défendirent la cité, la population considère à présent tous les représentants de cette race d'un très bon œil et personne n'a remis en question leurs motivations lorsqu'ils ont décidé de bâtir un mur autour de leurs demeures et de leurs entrepôts. Ce mur de dix mètres de haut est à présent complètement terminé tandis que les travaux continuent à l'intérieur. Cependant, aucun non elfe n'a été autorisé à pénétrer à l'intérieur de l'enceinte depuis que le mur a été achevé et la grande porte posée, ce qui fait que la population en est réduite aux spéculations quant à ce qui se passe derrière. Néanmoins, comme les marchandises et l'argent continuent à circuler, ces spéculations restent du domaine de la curiosité, sans hostilité aucune.

11. Le quartier impérial

Les citoyens de l'Empire constituent le plus important groupe de population non kislevite d'Erengrad ; en revanche, le quartier impérial est relativement petit car beaucoup d'entre eux vivent dans d'autres quartiers de la ville, mêlés à la population locale. En vérité, un cinquième environ des résidents du quartier impérial sont des Kislevites, ce qui représente une proportion plus élevée que dans les autres quartiers à majorité ethnique.

Le bâtiment le plus important de ce quartier est le temple de Sigmar. L'ancien temple a été détruit dans le pillage de la cité, mais les préparatifs vont bon train en vue de la construction d'un nouveau temple. Le terrain a été dégagé, les pierres de l'ancien temple ont été collectées et mises en réserve et de nouveaux matériaux ont été commandés. Le nouveau temple sera une forteresse plus solide encore que l'ancien, un bâtiment capable de survivre à tous les futurs assauts. Pour étayer de telles fortifications, il a fallu creuser des fondations plus profondes que les précédentes et les travaux ont mis au jour un réseau de catacombes qui semblent liées au culte sigmarite. Toutefois, les deux groupes que l'on y a envoyés en exploration ne sont pas revenus. Les prêtres, sous la direction de Calvin Trois-Marteaux, le grand prêtre désigné, cherchent à embaucher un groupe d'aventuriers expérimentés qui pourraient les aider à découvrir quel peut bien être le problème. Jusqu'à présent, rien n'en est sorti et l'ouverture qui y mène est gardée jour et nuit.

Le second bâtiment d'importance est le consulat de l'Empire qui vient tout juste d'être terminé. Aucun consul n'est encore arrivé, mais le greffier général Jekil Reichert pense qu'il ne devrait pas tarder à être nommé. En attendant, il s'occupe d'administrer les affaires courantes et il est en train d'accumuler une montagne de








papiers en tous genres qui devront être officiellement approuvés par le consul dès son entrée en fonction. Reichert n'est pas d'une honnêteté scrupuleuse ; si le futur consul se donne la peine de lire attentivement chacun de ces papiers, il s'en rendra compte assez facilement. Cependant, Reichert estime que la chose est peu probable.

Enfin, *La Comète Radieuse* est une taverne et auberge destinée aux voyageurs venus de l'Empire. La cuisine et les boissons sont typiques de l'Empire, ainsi que les divertissements, et de nombreux hôtes proclament que l'on pourrait s'y croire à Altdorf. Krystin Becker, la tenancière de l'établissement, considère ce commentaire comme le plus beau des compliments.

12. L'hôtel de guilde des Charretiers

La guilde des Charretiers d'Erengrad est la guilde la plus puissante et, par conséquent, le groupe le plus influent de la ville. La quasi-totalité des marchands autochtones en sont membres à part entière et la plupart des marchands étrangers (et des pirates) qui visitent Erengrad de manière plus ou moins régulière font partie de ses « membres associés ».

L'hôtel de la guilde est perché sur le rebord d'une falaise surplombant la Lynsk. Le nouveau bâtiment qui vient d'être reconstruit est un magnifique manoir organisé autour d'une cour pavée et donnant sur une petite place. Ce bâtiment n'a pas été conçu dans une optique défensive ; lors de l'invasion, les marchands se sont tous retranchés dans leurs propres demeures ou se sont enfuis. Les membres de la guilde ont donc décidé qu'il était inutile de fortifier leur quartier général.

L'un des ajouts les plus récents se présente sous la forme d'une succession de cours de justice installées dans l'aile ouest. Voici quelques années que la tsarine a concédé à la guilde le droit de faire respecter la loi et les marchands profitent à présent pleinement de cette prérogative, beaucoup plus, d'ailleurs, que les membres des deux autres principales guildes d'Erengrad. Leurs tribunaux sont plus appréciés du peuple que ceux des boyards et ce sont les plus actifs de la ville. Cette popularité tient au fait que, de l'opinion générale, les boyards favorisent toujours la noblesse tandis qu'il est possible d'acheter les juges des Charretiers. C'est ainsi qu'Erengrad est probablement la seule ville du Kislev où un riche roturier peut se permettre de faire jeter un noble pauvre à la porte de chez lui pour le punir de ses mauvaises manières et s'attendre à remporter le procès qui en résultera.

Mitri Ilchenko, le maître de guilde, a été nommé par la tsarine après la disparition et la mort supposée de son prédécesseur au cours du pillage. Ilchenko, qui est membre de la guilde depuis plus de vingt ans, est généralement apprécié de ses confrères et il a suffisamment de bon sens pour savoir qu'il doit s'assurer le soutien de la guilde s'il veut durer. Jusqu'à présent il n'a profité de son autorité pour ruiner un adversaire qu'en une seule occasion : contre Natalya Dochviktoria, une femme qui avait repoussé ses avances alors qu'il n'était encore qu'un jeune homme. Celle-ci vit aujourd'hui dans la basse ville et complote dans l'intention de se venger. Il ne lui reste pas grand-chose de son ancienne fortune, mais elle détient des quantités d'informations et dispose d'un grand nombre de contacts, parmi lesquels certains marchands qui ressentent une certaine compassion pour elle.

13. La maison des Orfèvres

La maison des Orfèvres accueille surtout des banquiers et des changeurs de monnaie, bien qu'elle accepte également toujours les véritables orfèvres. Par tradition, le maître de guilde est toujours un artisan mais l'essentiel de la gestion des affaires courantes est confié au doyen, un banquier nommé par le maître. La tsarine dispose du pouvoir de nommer le maître et elle n'est pas tenue de se conformer à la tradition mais la maîtresse actuelle, Ursola Ovinko, n'a qu'une trentaine d'années et ne manifeste aucun désir de se retirer. En plus d'être une artiste de grand talent et une personne très agréable à fréquenter socialement, Ovinko est également une assez belle femme ; c'est la raison pour laquelle, juste avant de conclure leur accord avec la tsarine, les banquiers ont décidé qu'elle ferait une excellente représentante pour leur guilde. Depuis sa nomination, Ovinko ne s'est pas interposée dans la gestion de la guilde et tout le monde est extrêmement satisfait de la situation à l'exception, peut-être, de la tsarine.

Le doyen, Valantyri Synmishka, est l'homme le plus riche d'Erengrad et peut-être même du Kislev. S'il voulait s'installer dans l'Empire, il y serait encore considéré comme quelqu'un d'immensément riche. Ses affaires sont principalement centrées sur la banque, mais il finance une très large palette d'activités diverses. De ce fait, toute décision susceptible de bénéficier à la guilde et à la cité a également pour conséquence de faire croître la fortune personnelle de Synmishka. Cette situation particulière signifie qu'il est pratiquement incorruptible, car personne ne détient quoi que ce soit qu'il puisse désirer. Toutefois, il n'aime pas la concurrence. Il veut bien faire en sorte que ses pairs s'enrichissent pourvu qu'ils restent toujours moins riches que lui. Gare à l'imprudent qui aurait l'idée de vouloir l'égaler dans ce domaine !

La maison des Orfèvres est un solide bâtiment de pierre ; elle sert également de banque et d'hôtel des monnaies d'Erengrad. Le bruit court qu'elle regorgerait d'or pourtant, d'une façon plus prosaïque mais guère surprenante, on y trouve surtout des bureaux. Au départ, elle était censée être rebâtie en face de l'hôtel de guilde des Charretiers, de l'autre côté de la place, et elle possède une belle porte cochère dont les décorations rappellent certains des ornements de cet autre bâtiment. Malheureusement, les boyards ont fait construire leur château à cet emplacement, tournant le dos à la place. La maison des Orfèvres se trouve donc en face du château, de l'autre côté d'une rue qui fait à peine trois mètres de large. Comme le château a été construit en premier, les battants du grand portail de la maison des Orfèvres pivotent vers l'intérieur de manière à pouvoir les ouvrir complètement.

14. La maison des Charpentiers de marine

La guilde des Charpentiers de marine représente tous les corps de métier d'Erengrad, excepté les artisans qui travaillent le métal précieux. La guilde accepte tous les artisans et elle est liée à des guildes affiliées pour certaines catégories d'artisans particulièrement importantes telles que les Canonniers. Politiquement parlant, c'est la moins puissante des trois guildes mais elle représente de très loin la population la plus importante. Si elle parvenait à mobiliser tous ces gens, elle serait beaucoup plus forte que les deux autres.

Il est peu probable que Maksim Synkazimira, le maître de guilde actuel, puisse y parvenir. Il a été nommé par la tsarine après la fuite de son prédécesseur (qui n'est toujours pas revenu) et il s'est révélé presque à la hauteur de sa fonction, mais pas tout à fait. Il n'est pas suffisamment incompétent pour que les membres de la guilde se sentent obligés de le renvoyer mais il est juste assez capable pour parvenir à suivre les affaires courantes et rien de plus. À cause de lui, la guilde piétine littéralement.

Le nouveau siège de la guilde n'est pas encore terminé. Lorsque l'on se tient devant l'hôtel des Charretiers, il se trouve sur la gauche de la place et il est conçu dans un style similaire. Un certain nombre de maçons et de charpentiers sont venus proposer leurs services afin de terminer le travail car ils trouvent la situation assez embarrassante, mais Synkazimira se montre réticent à abandonner une parcelle de ce qu'il estime relever de son autorité.

15. Le château

C'est le quartier général des boyards et c'était autrefois le centre du gouvernement de la cité. Au cours de la Tempête du Chaos, l'ancien château a été détruit par une infâme sorcellerie qui a








corrompu la terre sur laquelle il était bâti et c'est la raison pour laquelle les boyards ont choisi de reconstruire ailleurs, en choisissant le site de manière à perturber autant que possible les plans de reconstruction de la cité établis par les guildes. C'est une vaste forteresse dotée d'une simple courtine et orientée de manière à présenter une façade aveugle sur la place que les guildes espéraient voir devenir le nouveau cœur d'Erengrad. Toutefois, sa situation par rapport à la maison des Orfèvres signifie qu'il n'est pas possible d'ouvrir complètement la grande porte du château car chaque vantail du portail est plus large que la rue sur laquelle il donne. On y accède donc par des portillons taillés dans les battants de la grande porte.

Voilà déjà un certain temps que le boyard Elena Yevschenko, jeune dirigeante de la plus ancienne famille gospodar de la région, fulmine devant la perte de crédibilité de la noblesse, mais elle n'a toujours pas trouvé une bonne manière de la restaurer. Elle a accédé à sa dignité et à sa noblesse par son mariage, mais son époux a été tué durant le pillage. Elena, quant à elle, y a perdu son bras gauche, une blessure qui a beaucoup fait pour sa réputation. Malgré sa jeunesse, presque tous les nobles d'Erengrad sont convaincus que s'il existe une personne capable de le rendre leur prestige, c'est bien elle.

16. Le temple de Tor

C'est le seul bâtiment d'importance à avoir échappé pratiquement sans dommages au pillage. Dans la cité, nombreux sont ceux qui considèrent cela comme le signe de la faveur et de la protection de Tor et le culte en a retiré une popularité accrue. Si l'on considère les choses d'un œil plus pragmatique, il faut reconnaître qu'il s'agit d'une tour de pierre entièrement vide, au sommet d'une colline particulièrement difficile d'accès ; il n'y avait personne à attaquer à l'intérieur et c'est probablement la raison pour laquelle les envahisseurs ne se sont pas donné le mal d'y aller. Quelques esprits chagrins, adeptes des théories du complot, y ont vu la preuve que Tor devait en réalité être en cheville avec les Puissances de la Déchéance ou même qu'il en fait partie lui-même. Cependant, tous ceux qui pourraient avoir l'imprudence de laisser échapper en public qu'ils adhèrent à ce genre de théories courent le risque de se faire écharper par une foule en colère.

17. Le temple de Dazh

Le temple de Dazh d'Erengrad était l'un des plus spectaculaires du Kislev, avec ses images dorées qui reflétaient les rayons du soleil. Toutes ces images pieuses ont disparu durant le pillage, toutefois une rumeur persistante prétend qu'un prêtre aurait réussi à cacher certaines des plus belles avant de se donner la mort afin d'éviter de révéler l'emplacement de sa cachette lorsque l'étau de l'ennemi s'est resserré autour de la ville. Quelle que soit la vérité, la décoration du nouveau temple est beaucoup plus sobre.

Le bâtiment se dresse au sommet d'une colline, à l'est, à un endroit où la chaîne des collines plonge dans la vallée, de manière à avoir une vue dégagée à la fois vers l'est et l'ouest. Les deux portes qui percent la muraille du temple sont orientées vers le lever et le coucher du soleil et ces portes sont les seuls points d'accès au temple. La flamme éternelle brûle au centre du temple et les prêtres en prennent grand soin. Le veilleur du temple, Gaspar Synpavla, prétend avoir réussi à maintenir la flamme durant toute l'occupation de la cité et personne ne saurait le contredire ; la moitié de la population de la cité le croit sur parole.

Synpavla aimerait restituer son ancienne gloire à son temple et il éprouve le plus grand intérêt pour les rumeurs qui prétendent que la tsarine a commencé à s'intéresser au culte. Il aimerait envoyer à Kislev des émissaires qui pourraient présenter en son nom, et avec subtilité, des propositions de soutien à la cour en échange de décorations pour son temple, mais il n'a pas encore trouvé d'individus qui lui paraissent suffisamment diplomates. Il est également préoccupé par le moyen de retrouver les trésors volés au temple, quels qu'ils soient ; il pense que certains de ces trésors pourraient être encore intacts et avoir été vendus dans l'une ou l'autre des lointaines contrées du Vieux Monde. Il enquête également sur les rumeurs qui évoquent une hypothétique cachette secrète. Pour accomplir toutes ces tâches, il est prêt à embaucher des auxiliaires extérieurs.

18. Le jardin d'Ursun

Le jardin d'Ursun forme le quatrième côté de la grande place, à l'est. C'est un endroit tout à fait spectaculaire, dont la pente cascade à flanc de colline, parmi les rochers, pour se terminer sur un étang formé par une dérivation de la Lynsk. Il est sans aucun doute suffisamment vaste pour abriter un ours et certaines personnes prétendent en avoir aperçu un à cet endroit.

Le grand prêtre Uika Boyozi célèbre toujours avec beaucoup d'enthousiasme les jours consacrés à Ursun, particulièrement le jour de l'éveil. Cette grande fête était célébrée tous les ans sans faute avant le sac de la ville et Boyozi s'est investi sans compter pour organiser celle qui l'a suivi, en proclamant partout qu'elle devait symboliser la renaissance de la cité, tout comme celle d'Ursun. C'est ainsi que la grande place est devenue le centre de la célébration, ce qui l'a rendue encore plus populaire qu'elle ne l'était auparavant. Certains marchands embarquent même très tôt dans la saison afin d'être sûrs d'arriver à Erengrad pour y participer. Parmi les citoyens, certains commencent à lui donner le nom de place d'Ursun ou de place de l'Éveil, au grand dépit des maîtres des guildes qui préféreraient qu'elle soit appelée place des Guildes.

19. Le temple de Shallya

À Erengrad, une longue tradition veut que les prêtresses du temple de Shallya aient l'habitude de recevoir de riches présents de la part d'individus assez douteux qui désirent être soignés sans qu'on leur pose de questions. En conséquence, le temple est beaucoup moins austère que la plupart des temples de la déesse. Ce temple a rapidement récupéré après le pillage, car ceux qui avaient besoin d'aide et de soins étaient fort nombreux et les travaux de reconstruction sont presque terminés. Les shalléennes venues d'autres contrées pourraient ne pas le reconnaître au premier coup d'œil comme un de leurs temples et le confondre avec la demeure d'un noble fortuné et particulièrement dévoué à la déesse.

La grande prêtresse Svetlana Zakarova ne s'en formalise pas car elle est accoutumée au luxe relatif dans lequel elle a été élevée en tant qu'orpheline de ce temple. Cela ne l'empêche pas d'être extrêmement dévouée à Shallya ; dans la cité, elle est très respectée car elle n'a pas quitté la cité durant le pillage, portant secours aux blessés et aidant les victimes à quitter la ville pour trouver un refuge sûr ailleurs. Bien qu'elle ne semble posséder aucun pouvoir miraculeux, la plupart des gens pensent que sa simple survie est un miracle en soi.

20. La Tour du Givre

Cette tour de glace est le quartier général des sorcières de glace de la ville. Elle se dresse sur un pic, juste à l'intérieur des remparts, scintillante sous les rayons du soleil. La majorité de la population la considère comme l'une des plus grandes merveilles de la magie, une opinion partagée par de nombreux visiteurs. Toutefois, ceux qui ont pu contempler le palais de Kislev se montrent généralement moins impressionnés.

Par tradition, les sorcières de glace se sont toujours tenues totalement en dehors des courants de la politique ; elles se trouvent actuellement en sous-effectif car la plupart d'entre elles ont péri pour défendre leur cité. La bravoure dont elles ont fait preuve leur donne une bonne occasion d'entrer dans l'arène politique car leur courage et leur puissance ont suscité une immense admiration dans la population, mais elles ne se sont pas encore décidées à en tirer parti.

21. Le temple de Morr

Le temple et le jardin de Morr d'Erengrad sont particulièrement vastes et s'étendent sur plusieurs acres de terrain, dans une zone qui semble particulièrement imprégnée du pouvoir du dieu des morts : les vivants et les morts-vivants qui s'y aventurent ne tardent pas à dépérir et finissent par mourir s'ils n'en ressortent pas. Cet effet particulier en fait un endroit idéal pour enterrer les défunts car il leur est impossible de se relever ; en outre, il serait impossible de faire quoi que ce soit d'autre dans ce secteur. La nature et la cause de cet effet ont fait et font encore l'objet de nombreuses polémiques et rares sont ceux qui parviennent à tomber d'accord sur ce sujet. Les prêtres de Morr laissent entendre que Morr s'est un jour allongé ici pour y faire une sieste, ce qui aurait imprégné la terre de son aura mortifère, mais la vérité est beaucoup plus étrange que cela. Ceux qui n'ont pas de raisons de craindre la mort et qui sont familiers avec les plus anciennes histoires d'Erengrad savent que, dans les temps les plus reculés, cet endroit fut le site d'une catastrophe magique qui a saturé l'air, l'eau et la terre d'une énergie destructrice. Au fil des siècles, cette énergie a reflué et s'est retirée au voisinage immédiat du site de la catastrophe, diminuant peu à peu. Plus personne ne se souvient de la cause précise de ce cataclysme, mais la plupart de ceux qui en parlent affirment qu'elle était liée à la magie noire et aux légions du Chaos.

LE JARDIN DE MORR

Toutes les créatures vivantes qui pénètrent dans le jardin de Morr d'Erengrad subissent un malus cumulatif de –5 sur toutes leurs caractéristiques, toutes les 30 minutes, durant tout le temps où elles demeurent à l'intérieur de son enceinte. Si ce malus vient à dépasser la valeur d'Endurance de la créature concernée, celle-ci meurt. Quant aux morts-vivants, ils subissent un malus cumulatif de –5 toutes les 10 secondes. Une bonne nuit de sommeil à l'extérieur de la zone suffit à récupérer de ces affaiblissements de caractéristiques. Les plantes sont immunisées contre cet effet, de même que les personnages possédant l'un des talents suivants : Inspiration divine (Morr), Science de la magie (mort) ou Sombre savoir (nécromancie).

Le temple a été détruit au cours du pillage de la ville, non sans entraîner une multitude d'envahisseurs dans la mort au cours du processus. La reconstruction est en cours mais elle progresse très lentement car les bâtisseurs doivent passer beaucoup de temps à l'extérieur du site. Fort heureusement, les prêtres de Morr ne sont pas pressés.

PRAAG LA MAUDITE

Il en faut beaucoup pour tuer une cité. Les villes ne sont pas immortelles ; elles peuvent tomber, mais il faut un véritable cataclysme ou une catastrophe aux proportions épiques pour les anéantir tout à fait. Au cours de la Grande Guerre de 2302 CI, Praag fut victime d'un phénomène de cette nature : une force du Chaos si destructrice, si redoutable, qu'une cité moins puissante aurait succombé. Depuis cette époque, d'autres légions sont venues pour tenter d'achever le travail mais Praag reste grande et redoutable et, en dépit des assauts sans cesse renouvelés des armées du Chaos qui voulurent la brûler et la briser, elle est toujours vivante.

Peut-être aurait-il mieux valu qu'elle succombe.

Malgré ses reconstructions successives, Praag ne pourra jamais effacer l'héritage des interminables sièges qu'elle a subis et des dévastations que ceux-ci ont laissées dans leur sillage. Sa population est frappée de mutations et de folie, ses rues sont délabrées, rongées par la dépravation et elle restera à jamais sur la défensive. Cependant, Praag n'a jamais été une timide violette et son peuple n'est pas préparé à abandonner la partie et à la quitter pour aller s'installer ailleurs. Praag est peut-être moribonde, mais elle restera prête à relever tous les défis jusqu'à son dernier souffle.

Histoire

Praag est la plus ancienne cité du Kislev. Elle fut d'abord bâtie par des seigneurs ungols, bien avant l'arrivée des Gospodars. Située sur les rives de la Lynsk, non loin des cols montagneux de l'est, elle a toujours été l'un des centres naturels des échanges commerciaux, autant pour la viande et les peaux produites par les stanitsy environnantes que pour la pierre et l'argent extraits des montagnes toutes proches. Elle ne tarda pas à se voir attribuer le sobriquet de « cité d'argent », non seulement à cause de sa principale source de revenus, mais également parce que ses rues et ses bâtiments étaient si bien décorés du précieux métal, allié à d'autres matériaux de grande valeur, que les bulbes de ses toitures et les flèches de ses tours étaient visibles depuis des kilomètres à la ronde.

« C'est une cité perdue dans ses souvenirs ; d'une certaine façon, elle paraît moins préoccupée par les dégâts qu'elle a subis que par la merveille qu'elle a été autrefois. Je suis reconnaissant aux dieux d'avoir pu contempler de telles beautés avant de mourir, même si cette beauté semble se mirer dans un miroir brisé. »

— Frère Begel, Mes voyages au Kislev

« Un endroit horrible. À moitié en ruine. Pourri de peste. Et puis ça sent drôle. Mais bon, ils ont de l'or. »

— Franziska Hedengelt, marchande naine

Cette richesse servait également d'autres buts. Sa situation, si loin dans le nord, rendait Praag vulnérable aux attaques car elle était trop éloignée de la capitale pour que les gouvernants se préoccupent de son sort. Pourtant, les habitants de Praag se consacrèrent à l'embellir et elle devint une cité d'une beauté exceptionnelle, où l'on pouvait profiter des distractions les plus merveilleuses. Sa réputation ne tarda pas à attirer un flot ininterrompu de visiteurs enthousiastes, désireux de goûter aux délices de son climat nordique ; c'est de cette manière que les Praagois s'assurèrent que la protection de leur cité ne serait jamais oubliée.

L'économie de la ville fut également influencée par sa situation géographique. Les céréales produites dans sa région sont chétives et peu abondantes si on les compare aux récoltes que l'on obtient dans le sud et la cité a connu la famine plus d'une fois au cours de son histoire, par la faute des provinces du sud qui lui avaient coupé les vivres. Pour compenser les coûts exorbitants de l'importation des produits de première nécessité si loin dans le nord, Praag favorisa l'artisanat et la vente d'articles de luxe et d'ornement : des objets travaillés en filigrane d'or, d'argent et de cuivre, incrustés de pierres précieuses, des fourrures de la meilleure qualité cousues sur de riches tissus afin d'en faire des coiffures absolument extraordinaires, des chaussures, des bijoux, des capes et des manteaux. On ne tarda pas à savoir que les meilleurs orfèvres, joailliers, brodeuses, tapissiers, horlogers et ciseleurs de camées se trouvaient à Praag et nulle part ailleurs. Nombre de ces artisans utilisaient d'antiques modèles et techniques d'origine ungol, inconnus des citoyens des villes du sud. Par ailleurs, la proximité du Haut Col permit à Praag de se faire un nom sur le marché des produits exotiques importés des lointaines terres de l'est, tels que les épices, le jade et l'ivoire. La manne financière rapportée par ce commerce permit rapidement à la ville de financer sa principale attraction : le Grand opéra, qui fut bientôt



suivi d'une Académie de musique et d'un Observatoire. Tous les boyards du sud se précipitèrent aussitôt pour pouvoir les visiter. La ville encouragea également la pratique de la sorcellerie ; à l'époque où les Collèges de Magie n'existaient pas encore à Altdorf, Praag était le principal centre d'expérimentation magique et alchimique du Vieux Monde et l'on raconte de nombreuses histoires et légendes au sujet des étranges enchantements qui hantent encore ses rues.

À l'évidence, une telle richesse ne pouvait être préservée sans combattre et Praag est une cité tout aussi guerrière que poétique. Au cours du millier d'années qu'a duré son histoire, elle a résisté à d'innombrables attaques, y compris de la part des armées de la capitale du sud. Sa nombreuse population ungol et son orgueilleuse indépendance l'ont incitée à tenter une sécession à trois reprises. À la suite de la troisième, la tsarine a fait déporter les dirigeants de Praag (appelés les z'ras par la population) et a nommé son propre agent à la direction de la cité. Néanmoins, l'esprit de rébellion perdure.

La plupart des engagements militaires de Praag ont été menés contre les forces du Chaos. Pour se défendre contre ces assaillants, la cité a élevé de gigantesques remparts garnis de redoutables pointes que l'on appelle le *basta*. Un mètre à peine derrière ce premier rempart s'élève une seconde muraille criblée de meurtrières afin de décourager les éventuels envahisseurs. Ces deux murailles sont gravées de runes de protection naines et seraient imprégnées d'une ancienne magie mais nul n'en connaît la nature exacte. Derrière ces remparts défensifs, d'autres murs encerclent la cité originelle, que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de vieille ville. Elle est dominée par une énorme forteresse hérissée de canons et perchée sur un promontoire rocheux, comme une gigantesque gargouille contrefaite.

Derrière ses puissants remparts, la cité dispose également d'espaces réservés à l'accueil des paysans et des nomades de la région environnante qui viennent s'y réfugier lorsque les légions du Chaos s'abattent sur la région. La population de Praag est un véritable méli-mélo racial dans lequel se côtoient un dirigeant gospodar, des boyards ungols, des gens de l'oblast, des nomades des steppes, des sorciers de l'Empire, des marchands du Cathay et même, dans la vieille ville, quelques roppsmenns survivants. Bien que les frictions raciales soient courantes, elles s'effacent toujours devant l'impérieuse nécessité de s'unir afin de résister à la fois aux menaces du nord et aux prétentions du sud. Les Praagois ont la réputation d'être paranoïaques, peu ouverts au monde extérieur et c'est une réputation quelque peu méritée. En règle générale, ils ne font confiance à personne si ce n'est aux autres Praagois, car ceux qui ne vivent pas dans cette ville ne peuvent réellement comprendre les exigences de leur existence. Beaucoup d'entre eux placent le fait d'être Praagois au-dessus de la nationalité kislevite.

En plus des immenses pertes en vies humaines qu'elle a subies, ses beaux bâtiments ont été gravement endommagés par les interminables sièges auxquels elle a résisté et les incursions qu'elle a dû affronter à intervalles réguliers. Toutefois, s'ils n'oublient pas le sang versé, les Praagois se montrent généralement assez insouciants à l'égard des dégâts matériels : ils les considèrent comme des occasions de rebâtir de manière encore plus grandiose et époustouflante. Autrefois, il n'existait rien que Praag ne puisse endurer pour rebâtir ensuite.

C'est alors que débuta la Grande Guerre contre le Chaos.

L'immense horde d'Asavar Kul se rua vers le sud, bien déterminée à anéantir les royaumes des hommes et la cité de Praag fut la toute première victime de sa fureur. Le grand basta résista aux assauts, les soldats de la ville firent preuve d'une bravoure insensée et le siège se prolongea durant des mois, jusqu'à ce que les cadavres difformes des créatures du Chaos s'empilent en monticules aussi élevés que le sommet des remparts. Hélas, la marée ne pouvait être repoussée éternellement. Les remparts finirent par céder et la citadelle fut abandonnée. Le malefeu s'empara des palais qui furent réduits en cendres, la magie noire rugit dans les rues et les demeures et le Chaos régna en maître. Des milliers de malheureux furent massacrés ou chassés dans les neiges glacées, et ceux-là furent ceux qui eurent de la chance.

Les survivants se traînèrent jusqu'à leur cité pour n'en retrouver que des ruines fumantes… et des choses bien pires encore. Dans

l'espoir de purifier les vestiges de la ville, les armées du sud les avaient brûlés jusqu'aux fondations mais la corruption du Chaos s'était profondément infiltrée dans la terre elle-même. Des yeux et des langues avaient poussé sur les murs de la ville ; les hommes et l'argent des bâtisses avaient fusionné et, chaque jour, une pluie de doigts coupés tombait du ciel sur la Tour Flamboyante. Tous les puits dégorgeaient un sang noir et des bancs de chairs vivantes et gémissantes dérivaient sur le fleuve. Pendant bien des années après ce terrible épisode, un enfant sur deux naquit mutant et il fallut attendre un siècle avant d'entendre à nouveau un chant d'oiseau dans le ciel de la ville.

Malgré tout cela, les gens de Praag refusèrent d'abandonner leur cité. Ils la rebâtirent, pièce à pièce, avec tout ce qu'ils purent trouver. Aujourd'hui encore, la cité présente une allure quelque peu désordonnée ; çà et là, on peut voir des bâtiments inachevés ou imparfaitement restaurés, autour des cicatrices et des plaies encore ouvertes qui sont l'héritage de toutes les guerres qu'elle a traversées. De nouvelles invasions et de nouvelles dévastations s'abattirent ensuite sur la cité. Deux cents ans plus tard, les remparts devaient céder une nouvelle fois, et, quelques décennies plus tard, Praag ne fut pas épargnée par la fureur de la Tempête du Chaos. Face à ces interminables souffrances, nombreux furent ceux qui se laissèrent submerger par le désespoir. On commença à négliger les réparations et on laissa les dégradations se répandre sans plus faire d'efforts pour reconquérir certaines zones Certains abandonnèrent leur cité ; d'autres restèrent, attendant que la mort vienne les chercher. D'autres encore, plus nombreux, restèrent pour se repaître comme des corbeaux dans ses rues malsaines où la loi n'avait plus cours. Et le Chaos redresse la tête : les ruelles de la nouvelle ville engloutissent les âmes des imprudents qui se risquent à les arpenter, les morts refusent de dormir dans leurs tombes et des esprits sans repos hantent les ruines des anciennes tours.

En dépit de tout cela, Praag refuse de mourir et conserve tout son orgueil. On importe par chariots entiers des victuailles et des remèdes du sud. De valeureux défenseurs tiennent à distance les morts qui marchent et les mutants avides qui essaient de sortir de ses zones les plus corrompues. Les réfugiés qui parviennent à s'échapper des quartiers les plus sinistrés élisent domicile dans les bâtiments qui restent encore habitables. Les orfèvres ont recommencé à fabriquer leurs merveilleux filigranes et les marchands ont repris leur commerce, quoique sur une échelle plus modeste. Les druzhinas donnent des réceptions aussi splendides qu'elles le peuvent avec les maigres réserves dont elles disposent et, malgré leur isolation, les prêtresses du temple de Salyak font de leur mieux pour faire face à l'afflux incessant de malades et de mourants. L'opéra résonne à nouveau d'arias et de mélodies, bien que sa musique soit la triste mélopée d'une cité qui a connu l'horreur véritable. Cette ville est maudite, aucun Praagois ne saurait prétendre le contraire mais, pour maudite qu'elle soit, chacun d'eux la considère toujours comme sa mère patrie et, s'il le faut, ils restent prêts à mourir pour elle.

Disposition de la ville

Voici la description des différents quartiers et districts de Praag.

Les portes et les ponts

Les monumentales murailles de Praag sont percées de trois portes. Au sud, on trouve la porte de l'Eau, par laquelle entrent à la fois les bateaux et les chariots. À l'est, la porte des Montagnes est celle par laquelle passent ceux qui prennent la direction des Montagnes du Bord du Monde. Au nord s'ouvre la porte des Gargouilles, qui tient son nom de ses nombreuses gouttières aux orifices sculptées d'effigies saisissantes. Lorsque les forces du Chaos firent tomber la porte nord, les visages de ces gargouilles se métamorphosèrent d'une manière horrible. On raconte qu'il ne faut pas regarder au-dessus de soi en passant la porte des Gargouilles, car si votre regard s'attarde sur les visages corrompus de ces sculptures, elles se repaîtront de votre âme le soir même. Personne ne sait si cette histoire est vraie ou non, mais ceux qui regardent parfois ces sculptures à la dérobée ont pu remarquer que le nombre de gargouilles n'est jamais le même.

Le pont situé le plus au sud est appelé pont Karl, d'après le z'ra Karl XII, qui fut le premier seigneur de la ville à mener une campagne de sécession contre la tyrannie du sud. Ce pont est suffisamment large pour que deux carrosses puissent y passer de front et il est flanqué de tours de pierres naines, sculptées et magnifiquement ornées. Au nord, on peut voir le pont Désert, aussi appelé pont de la Mort. Cette dernière dénomination lui vient du fait que c'est par là que passent les hommes de la vieille ville lorsqu'on les emmène à la citadelle pour y devenir soldats. La première est une appellation kislevite ironique car ce pont n'est jamais désert. Ceux qui le traversent de nuit ont toujours l'impression d'être suivis et, en regardant par-dessus leur épaule, ils peuvent apercevoir une silhouette dissimulée dans les ombres qui semble se rapprocher et ne les rattrape pourtant jamais.

La vieille ville (Starograd)

C'est dans les quartiers qui se trouvent à l'intérieur de l'enceinte originelle de la ville que l'on trouve les plus anciens bâtiments, serrés les uns contre les autres le long de rues étroites et sinueuses qui, bien souvent, ne mènent nulle part. Grâce à la protection de son second rempart, la vieille ville a été épargnée par les horreurs qui ont consumé Novygrad, mais elle a tout de même été en partie détruite et porte elle aussi les stigmates du Chaos. Bien que lente, la reconstruction progresse constamment ; de nouvelles maisons flambant neuves s'élèvent entre celles qui sont là depuis des siècles et l'architecture moderne côtoie les toits de chaumes des maisons du ghetto roppsmenn. Autrefois, c'était le quartier des artisans de Praag mais à mesure de l'expansion de la cité, ceux-ci ont migré plus au sud et les marchands qui se sont installés ici se sont tournés vers des marchandises plus exotiques. C'est ici que l'on peut trouver les vendeurs de livres interdits, d'ingrédients magiques et de merveilles importées de lointaines contrées. Ici aussi que se situent les maisons closes les plus baroques, les fumeries et les officines fournissant les drogues les plus spécifiques et que résident les mutants et les aliénés les plus fréquentables. Dans les minuscules cafés des coins des rues, les hommes de la vieille ville chantent de nostalgiques complaintes du passé et boivent d'étranges décoctions cathayennes en attendant que la corruption finisse par les tuer.

La nouvelle ville (Novygrad)

La zone qui jouxte la vieille ville, au nord et à l'est, est connue sous le nom de nouvelle ville depuis sa construction, il y a huit siècles de cela. Sa proximité avec la porte nord signifie que ses rues étroites, bordées d'une multitude de maisons resserrées, furent les plus durement frappées par l'attaque du Chaos et qu'aucune reconstruction n'y est possible. Seuls les plus pauvres des pauvres habitent ce quartier, car les maladies dont il est infesté tuent rapidement la majorité d'entre eux et ceux qui restent sont victimes des vers solaires et des fanges du Chaos. Les égouts ressemblent à des plaies scabieuses qui dégorgent des fluides infects et l'air empuanti est obscurci par des essaims d'insectes innombrables qui se reproduisent inlassablement sur des entassements de cadavres affligés d'horribles mutations. Le vent qui souffle entre ses ruines inspire des pensées meurtrières à ceux qui s'y trouvent et les rues boueuses sont parsemées de redoutables zones de sables mouvants. Les représentants de la loi ne poursuivent pas les criminels qui se réfugient là, car seuls les plus désespérés ou les plus pervers d'entre eux ont le courage d'y rester très longtemps. Les cultistes et les rebelles peuvent se rencontrer sans crainte dans ce quartier dévasté, mais ils n'y restent pas longtemps, eux non plus, de crainte de payer trop cher leur présence en ces lieux : le tracé des rues pourrait se modifier et ils courraient alors le risque de ne jamais retrouver leur chemin. Parfois, les autorités y allument des incendies contrôlés ou y mènent des opérations de démolition, mais la corruption ne disparaît pas pour autant et la plupart des Praagois ont appris à vivre avec.

La cité des profondeurs (Glubograd)

Bien qu'elle ne se trouve sur aucune carte, tout le monde sait qu'il existe une cité enfouie sous la surface. Praag est très ancienne et, dès le début de son existence, sa population naine a commencé à creuser des tunnels. Comme chacun le sait, sous le règne du z'ra Zoltan, toute la zone située sous la citadelle et la vieille ville a été creusée de vastes catacombes en partant du principe que si les remparts cédaient un jour, le sous-sol constituerait peut-être la seule retraite possible. Ces catacombes n'ont jamais été utilisées mais il semblerait que de grandes machines de guerre y aient été installées, avec d'ingénieux dispositifs destinés à fournir de l'eau, de la lumière solaire et de la nourriture au cas où la cité devrait à nouveau subir un siège durant des années, le tout protégé par des sortilèges défensifs. Walpura, la sorcière de glace du z'ra Zoltan, y aurait également installé un immense laboratoire souterrain et, selon les légendes, elle aurait découvert une source de magie noire profondément enfouie sous la cité. Cependant, suite à la Grande Guerre, toutes les entrées qui menaient aux profondeurs ont été perdues et personne ne descend plus dans ces abysses. Loin au-dessous de la surface, les plus grands secrets de Praag attendent peut-être d'être redécouverts ; aujourd'hui, cependant, la survie est plus importante que la chasse aux secrets.

Le quartier noble

Le coin sud-est de la cité a toujours été le secteur le mieux protégé des déprédations de la guerre et du Chaos et c'est la raison pour laquelle il est devenu le quartier résidentiel des familles les plus riches et les plus aristocratiques de la cité. C'est également ici que l'on trouve l'opéra et le grand musée de la ville ; on y trouve également la vaste place du Cabestan, lieu de toutes les grandes célébrations et des plus beaux bals masqués. Les druzhinas n'essaient pas de prétendre que la guerre n'a jamais eu lieu, ni que leur cité ne souffre pas de ses conséquences, mais elles ont la conviction que sa vitalité et son courage ne doivent jamais faiblir, même face à la menace de la destruction. Ainsi, la vie fastueuse de la cité se perpétue et l'existence de ses habitants reste centrée sur l'art, la poésie et la musique Ici, la folie qui s'est emparée de Praag vit dans l'opulence et l'excentricité indolente, dans une incurable décadence, sans se préoccuper du prix à payer.

Le quartier marchand

Entre la place du Cabestan et la Lynsk s'étend le quartier des marchands. C'est un quartier constamment surpeuplé, même de nuit, où toutes sortes de bâtisses se pressent les unes contre les autres : entrepôts, maisons de guildes, débarcadères, marchés et devantures de boutiques, on y voit absolument de tout. Entre les échoppes des orfèvres et des artisans qui ont fait la réputation de Praag, on trouve aussi des tanneurs et des fourreurs, des épiciers et des boulangers, des fermiers et des paysans, des marchands de soieries et des importateurs d'épices, le tout parsemé de bonimenteurs, d'agitateurs, d'escrocs, d'étrangers et de nains. Sur les marchés en plein air, des nomades et des gens des steppes venus vendre leur bétail sur pied, leur viande ou leurs peaux, ajoutent une touche rustique à l'atmosphère. On voit également des ogres car beaucoup d'entre eux sont embauchés comme gardes par les caravanes qui parcourent les routes de l'est. Les affaires sont un peu moins bonnes depuis la Tempête, mais rien ne peut venir à bout des marchands de Praag. L'ambiance est encore plus tumultueuse depuis que des centaines de réfugiés fuyant le quartier nord de la ville sont arrivés, prenant d'assaut les entrepôts abandonnés et les hangars du bord du fleuve où ils ont élu domicile. Certains marchands ont tendance à regarder ces nouveaux venus comme

LES DÉFICIENCES DES PRAAGOIS

Même pour ceux qui ont la chance d'échapper aux mutations, l'atmosphère d'une cité aussi marquée par le Chaos pèse lourdement sur l'âme et sur le corps de ses citoyens. Les PJs originaires de Praag peuvent choisir, s'ils le désirent, d'être affligés de l'une des déficiences décrites ci-dessous au moment de la création de personnage, ce qui leur permet en échange de bénéficier d'un point de Destin supplémentaire.

TABLE 8-1 : DÉFICIENCES DES PRAAGOIS

1d100	Déficience
01–10	**Bégaiement :** à cause de votre défaut de prononciation, la plupart des gens ont du mal à vous comprendre. Vous subissez un malus de –10 à tous les tests de Commérage et de Langue.
11–20	**Confusion mentale :** vous divaguez quelque peu. Vous commencez le jeu avec 2 points de Folie et un trouble mental.
21–30	**Distrait :** vous avez toujours du mal à vous souvenir des choses que vous êtes pourtant sûr de savoir. Vous subissez un malus de –10 à tous les tests liés aux Connaissances générales.
31–40	**Dur de la feuille :** à cause d'un défaut congénital ou d'un bruit trop violent, vous n'entendez pas bien. Vous subissez un malus de –20 à tous les tests de Perception liés à l'audition.
41–50	**Faible d'esprit :** votre esprit n'est pas aussi solide que celui de la plupart des gens. Vous devez effectuer le jet de trouble mental dès que vous atteignez 5 points de Folie et êtes automatiquement frappé d'un tel trouble lorsque vous atteignez 10 points de Folie.
51–60	**Frêle :** lors de la création de votre personnage, vous commencez le jeu avec deux points de Blessures de moins.
61–70	**Maladif :** votre mauvaise constitution vous prédispose à attraper toutes les maladies qui passent. Vous subissez un malus de –10 à tous les tests d'Endurance effectués afin de résister à la maladie ou au poison.
71–80	**Nerveux :** vous vous effrayez d'un rien. Vous subissez un malus de –10 à tous les tests effectués pour résister à la Peur ou à la Terreur.
81–90	**Pied-bot :** l'un de vos pieds est atrophié et difforme. Vous marchez sans difficultés, mais l'action de course vous est interdite et votre distance de saut maximale est divisée par deux. Vous ne pourrez jamais acquérir le talent Course à pied.
91–100	**Vision voilée :** un liquide laiteux obscurcit vos pupilles. Vous subissez un malus de –20 à tous les tests de Perception liés à la vision.

une vermine qui doit être éliminée tandis que d'autres les considèrent comme des clients extrêmement motivés. De nos jours, une vie s'achète et se vend comme une pièce de viande dans ces ruelles étroites, et pour moins cher. Le crime organisé fleurit et les délits mineurs sont monnaie courante, tandis que les hommes du guet des docks, aussi vénaux que surmenés, ne disposent pas des effectifs qui leur permettraient de lutter contre la criminalité, à supposer qu'ils en aient envie.

Sites et monuments



Praag est réellement un endroit pittoresque. Ceux qui savent où chercher y trouveront une multitude d'échoppes, de curiosités, de restaurants, de maisons de jeu ou de maisons closes… et ceux qui n'en savent rien pourront facilement louer les services d'un gamin des rues à la langue bien pendue ou de l'un de ces équivoques énigmatistes (c'est ainsi que se font appeler les guides de la ville) qui les aideront à se déplacer dans le labyrinthe des rues et des ruelles de la cité.

1. L'ancien hôtel de ville

Dans la vieille ville, peu de choses ont une dénomination qui correspond à ce qui s'y passe réellement. L'allée des Soupirs est bordée de librairies et on trouve aujourd'hui la terrasse d'un café sur la place du Massacre. L'ancien hôtel de ville a lui aussi changé de fonction : cette haute bâtisse aux innombrables pièces abrite à présent l'asile de la ville. Selon un dicton bien connu, toute chose inutile équivaut un peu à amener un fou à Praag, tant il est vrai que cette cité possède déjà plus que sa part d'aliénés en tous genres, aussi bien en dehors de l'hôtel de ville qu'au-dedans. À l'intérieur de cet établissement règne une atmosphère beaucoup plus détendue que dans les institutions de l'Empire : les pensionnaires peuvent lire, peindre, jouer de la musique et même continuer leurs expériences s'ils le désirent, bien que la majorité d'entre eux préfèrent bredouiller à n'en plus finir au sujet de choses ténébreuses qu'ils sont les seuls à voir. Certains des plus grands esprits du Kislev terminent parfois entre ces murs : des boyards, des sorcières, des généraux et même des tchékistes. À condition d'avoir suffisamment de temps et de patience pour écouter le verbiage sans queue ni tête des patients, il est possible de découvrir de véritables secrets d'État… si l'on parvient à ne pas devenir fou à son tour.

2. La rue des Ardoises Changeantes

Avant la Grande Guerre, c'était la rue des épiciers. Tous les matins, ceux-ci écrivaient sur des ardoises la liste des articles du jour avec leurs prix. De l'autre côté du mur se trouvait la demeure d'un vieux devin fou qui tenait d'interminables journaux intimes où il énumérait tout ce qu'il prétendait être des visions prémonitoires. Quelle qu'ait pu être la réalité de ses visions, les flammes du Chaos firent fusionner le second endroit avec le premier et aujourd'hui, chaque matin, les ardoises écrivent elles-mêmes leurs propres messages. En règle générale, il s'agit de combinaisons aléatoires et complètement dépourvues de signification, mais de nombreuses personnes sont persuadées que ces gribouillages peuvent dévoiler l'avenir à condition de savoir comment les lire.

3. La citadelle

Le bastion défensif de Praag est une imposante forteresse dominant le fleuve. Ses remparts doublés de plomb et marqués de runes portent d'innombrables cicatrices de la guerre, mais ils n'ont rien perdu de leur solidité. Ses canons tirent toujours avec une puissance terrible, dans un vacarme épouvantable, et ses pulks sont toujours cantonnés derrière ses murailles. Ses façades de pierres sculptées de gargouilles bestiales ajoutent encore à son apparence sinistre ; elles font pendant à celles de la porte située en face. Depuis la haute colline sur laquelle elle est perchée, la citadelle jette une ombre noire sur les rues de la ville et semble être là pour confirmer aux visiteurs qui en douteraient qu'ils se trouvent bien dans une cité hantée.

Juste en dessous se trouve l'esplanade des Baisers où se rassemblent les armées. Elles le font toujours, mais seulement de jour, car de nuit la place résonne des hurlements épouvantables des milliers d'hommes qui moururent là lorsque la porte nord tomba. Ce phénomène surnaturel présente l'avantage supplémentaire de dissuader les soldats de faire le mur pour partir en quête de kvas et de femmes de l'autre côté du fleuve. De nombreuses chansons narrent les aventures de braves et jeunes yésaüls traversant la ville en courant vers le pont Désert pour aller retrouver leur maîtresse, de l'autre côté du fleuve. Comme la plupart des chansons kislevites, ces histoires ne se terminent pas bien.

En plus de son rôle défensif, cette citadelle a eu de nombreux usages. Au cours de la Grande Guerre, elle a servi de palais de remplacement aux boyards et, après la destruction de la Tour Flamboyante, elle a également servi de résidence improvisée à des sorcières et mages de toutes sortes. À ce jour, la forteresse combine encore ces différentes fonctions et c'est ainsi qu'un visiteur peut successivement traverser un baraquement de soldats, suivi d'une chambre confortable et luxueuse, puis d'un laboratoire à l'atmosphère glacée, en montant simplement un escalier. En outre, la citadelle est également le quartier général du guet. Les soldats servent dans le corps du guet durant une saison par an. Ces soldats sont pour la plupart des gens du sud, envoyés là tout autant pour mater les rébellions que pour protéger la cité. C'est pour cette raison qu'ils ne sont guère respectés des Praagois et que, quand ils font partie du guet, ils ne prennent pas leur rôle très au sérieux.

4. Le Grand Boulevard

La principale avenue de Praag est l'une des plus larges du Vieux Monde et elle était autrefois l'une des plus belles. Ce boulevard entièrement pavé court du pont Karl à la porte des Montagnes. Là, il donne accès à la route commerciale de l'est, qui conduit au Haut Col, vers les royaumes nains et au-delà. Dans le passé, le Grand Boulevard était littéralement pavé d'argent. À présent, toutes les nuits, un sang putride et visqueux suinte entre les pierres du pavement et les teinte de noir. Dès l'aube, le Grand Boulevard résonne du frottement des balais et des serpillières des employés de la ville qui viennent nettoyer tout ce sang avant le début du trafic de la journée.

5. La place du Cabestan

Elle se trouve au sud du Grand Boulevard. Son nom lui vient de l'énorme grue qui se trouve au milieu. Avant la Grande Guerre, cette puissante grue à vapeur se dressait près de la berge du fleuve et servait à soulever les canons et les lourdes caisses de munitions qui arrivaient par le fleuve, sur des barges, pour les hisser dans la citadelle. Le fait qu'une grue de plusieurs centaines de tonnes ait pu être soulevée de son emplacement en bord de fleuve et violemment projetée à l'autre bout de la ville n'est que l'une des péripéties de la Grande Guerre avec lesquelles les gens de Praag ont appris à composer. La place du Cabestan se situe à flanc de colline et remonte jusqu'à l'opéra et au Nouveau Palais. Suivant les usages de leur cité, les Praagois sont capables de débattre sans fin pour savoir lequel de ces deux bâtiments est le plus beau… et le plus important. Les fêtes et autres manifestations qui se déroulent dans l'un ou l'autre de ces édifices débordent souvent sur la place, ce qui en fait l'endroit à la mode où il faut voir et être vu. Toute la noblesse de Praag vit aux environs de la place. Dans cette ville, on dit que le rang social d'un individu se mesure au fait qu'il peut entendre plus ou moins nettement l'opéra depuis sa chambre à coucher.

6. L'opéra

L'opéra de Praag ressemble beaucoup à sa cité en miniature : malgré une reconstruction aussi magnifique qu'extravagante, il

La Société des Amis de l'Opéra

L'opéra est en partie financé par les troupes qui s'y produisent, notamment par le duc, mais surtout par la Société des Amis de l'Opéra, une association au règlement assez libre regroupant les plus riches boyards de la cité, unis par la conviction fervente qu'ils ont pour mission de promouvoir la grande musique. Ils sont également farouchement attachés à la préservation de leur pouvoir et de leurs revenus et bien conscients que la prospérité de Praag leur permettra de garantir les deux. Ce sont eux les véritables dirigeants de la cité. Ils n'hésitent pas à la manipuler à leur guise afin d'assurer la bonne marche de leurs affaires, sans ingérence des pouvoirs du sud, de manière à ce que les bénéfices (leurs bénéfices) restent élevés. Leurs spéculations irritent les boyards et les maîtres des guildes qui ne font pas partie de la Société. Ceux-ci n'hésiteraient pas à payer fort cher afin de trouver les moyens d'affaiblir la position de la Société ou, à défaut, pour trouver le moyen d'y être admis. Du fait que la moitié ou presque de ses membres ont été tués lors de la récente Incursion du Chaos, une telle ascension sociale devient soudainement beaucoup plus plausible que par le passé.

continue à arborer fièrement les stigmates et les dommages causés par la guerre, en n'hésitant pas à lancer un défi esthétique à la face du délabrement. Dans les grandes voûtes des plafonds de ce grandiose édifice baroque, on a conservé le trou qui fut causé par un boulet de canon et les fauteuils d'orchestre sont décorés avec des ossements provenant de victimes de la guerre, selon des motifs qui, pour être macabres, n'en sont pas moins indéniablement beaux à regarder. L'acoustique de la scène est absolument inégalable et le rêve de tout artiste qui se respecte est de pouvoir s'y produire un jour ; en terme de réputation, la plupart le placent sur un pied d'égalité avec le Breughel d'Altdorf. L'opéra est la fierté de tous les Praagois, riches et pauvres. Chacun y est allé au moins une fois, grâce aux spectacles ouverts à tous qui se donnent une fois l'an et auxquels on peut assister pour un sou seulement. À l'occasion de cet événement annuel, le grand hall se remplit de paysans, ou *muzhiks*, et ces concerts sont donc familièrement connus sous le nom de *muzhiks-halls*.

Tous les grands opéras du monde possèdent leur fantôme et celui de Praag ne fait pas exception. Tout le monde sait que le grand orgue joue même lorsque le bâtiment est vide ; toutefois, il ne s'agit pas d'un simple esprit égaré. L'orgue est imprégné de magie noire et corrompt tous ceux qui en jouent. Tous les musiciens embauchés pour une saison comme organistes de l'opéra sont frappés d'un point de Folie et tombent graduellement dans la violence et la luxure. La direction de l'opéra a bien fini par remarquer que ses organistes devenaient tous fous ou se faisaient arrêter les uns après les autres, mais pour avoir le privilège de profiter d'une musique vraiment exceptionnelle, il faut être prêt à en payer le prix.

7. Le Nouveau Palais

Après la troisième tentative de sécession par laquelle Praag tenta de se soustraire à l'influence de sa rivale du sud, ses gouvernants ungols furent remplacés par un dirigeant gospodar, représentant le tsar et qui ne rend de comptes qu'à lui. Ce grand personnage reçoit le titre de duc de Praag et réside au Nouveau Palais. Il n'est pas facile de choisir celui qui occupera ce poste car, tandis qu'un loyaliste kislevite risque d'être unanimement méprisé par le peuple praagois, un partisan de Praag ne saurait convenir aux objectifs recherchés par le pouvoir central. Malgré son absence totale de distinctions militaires, Ivan Valeriki Kolarabinikov, le duc qui vient d'être nommé, est bien accepté par la noblesse de la ville car il ne fait pratiquement aucun effort pour s'impliquer dans la politique locale. La seule exception à cette règle réside dans les efforts constants auxquels il se livre afin de maintenir sa réputation auprès des classes populaires ; en plus des charrettes de l'aide sociale qu'il finance, on l'a vu participer personnellement aux distributions de pain. C'est également un grand protecteur des arts qui aime à se présenter comme un artiste peintre. Il n'est pas rare qu'un visiteur de passage sur la place du Cabestan découvre la moitié des membres de la maisonnée ducale déguisés en kossars et mimant l'épisode de la Charge interminable, installés devant le duc en train d'étaler furieusement des couleurs sur une toile. Malheureusement, le duc est un peintre extraordinairement mauvais ; dans les cercles artistiques de Praag, on le surnomme secrètement « Ivan le Terrible ».

8. La Rose Rouge

La *Rose Rouge* est l'une des plus célèbres maisons closes du Vieux Monde, grâce à la pièce de V.I. Tiodorov, *L'Étrange Histoire du docteur Zhiekill et de Mister Chaïda*. On la dénomme parfois « la seconde étape » pour les soldats et les visiteurs ; après s'être rendus aux baraquements ou à l'opéra, respectivement, la plupart des gens désirent y passer avant de repartir. Tout comme l'opéra qui continue contre vents et marées à donner ses représentations, la *Rose Rouge* poursuit ses activités quoi qu'il arrive, dans une inaltérable ambiance de bonne humeur et de décadence. L'établissement offre toute une gamme de divertissements à ses visiteurs ; en plus de leurs dons pour les activités gymniques, les filles savent souvent chanter, danser ou jongler avec des épées. La *Rose Rouge* est dirigée par Madame Zorna, une dame aussi célèbre pour son inépuisable énergie que pour son tempérament de feu et son esprit.

9. L'auberge du Sanglier Blanc

L'auberge du *Sanglier Blanc* se situe non loin de la *Rose Rouge*. Ce bistrot où l'on sert de rudes tord-boyaux ressemble à toutes les tavernes de marins et de bateliers, à l'exception d'une différence importante. Au fil des années, le *Sanglier* a acquis la réputation d'être un endroit où ceux qui sont suffisamment inconscients ou désespérés pour quitter le fleuve peuvent trouver des engagements. Comme il s'agit généralement de partir dans l'est, vers les Terres Sombres ou dans le nord, vers le Pays des Trolls, c'est la promesse d'une une mort quasiment certaine. Cependant, comme Praag n'est plus un endroit sûr et que les aventuriers sont bien connus pour être des individus aussi désespérés que stupides, les marchands qui viennent au *Sanglier* finissent toujours par trouver les personnes dont ils ont besoin.

10. L'Archet et le Barde

La plus célèbre auberge de Praag est bien connue pour son nombre très réduit de chambres ; elle n'en possède que treize : six chambres doubles, six chambres individuelles et une chambre minuscule que le patron, le taciturne Tolya Tolyeviska, ne loue jamais. Comme *L'Archet et le Barde* est ce qui se fait de mieux à Praag, après le palais ou la demeure d'un boyard, les membres de la petite noblesse se livrent à une compétition aussi muette qu'acharnée pour faire partie des élus qui sont capables d'y obtenir une chambre. C'est au bar du rez-de-chaussée que les druzhinas et les riches marchands viennent rencontrer les visiteurs étrangers et la Société des Amis de l'Opéra y tient fréquemment ses réunions dans l'une des arrière-salles qui servent de salles de jeu. Personne ne sait réellement comment Tolya décide qui sera accueilli et qui se fera « refouler », pas plus que la raison pour laquelle la treizième chambre reste toujours vide ; le soir, autour de petits verres de kvas et de *samogone* (une sorte d'alcool de contrebande), ce sont des mystères qui alimentent abondamment les conversations.

11. La Faveur de Kalita (est et ouest)

Les temples dédiés à Kalita, le dieu du commerce, se trouvent à la porte de l'Eau et à la porte des Montagnes ; aux yeux des profanes, ces temples ressemblent étrangement à des tavernes. D'ailleurs, ce


LÉGENDE
VIEILLE VILLE
1 - Ancien hôtel de ville
2 - Rue des Ardoises Changeantes
3 - Citadelle
QUARTIER NOBLE
4 - Grand Boulevard
5 - Place du Cabestan
6 - Opéra
7 - Nouveau Palais
QUARTIER MARCHAND
8 - La Rose Rouge
9 - Auberge du Sanglier Blanc
10 - L'Archet et le Barde
11 - La Faveur de Kalita
12 - Tour Flamboyante
13 - Ancien Palais
QUARTIER OUEST
14 - Jardins de Magnus
15 - Temple de Dazh
16 - Temple d'Ursun
17 - Le Sépulcre
18 - La Fournaise
19 - Les Bras de Salyak
20 - Boucherie Grosseventrée
NOUVELLE VILLE
ESPLANADE DES BAISERS
LYNSK
GHETTO KOPPSMENN
NOUVELLE VILLE
VIEILLE VILLE
PLACE DU MASSACRE
ACADÉMIE DE MUSIQUE
OBSERVATOIRE
COLLÈGE DES ARTS
QUARTIER OUEST
QUARTIER NOBLE
QUARTIER MARCHAND
TEMPLE DE SALYAK
DÉTAILS
PORTES EXTÉRIEURES
A - Porte de l'Eau
B - Porte des Montagnes
C - Porte est (porte du Fleuve)
D - Porte des Gargouilles
PONTS
A - Pont Karl
B - Pont Désert
LA CITÉ MAUDITE DE
PRAAG
BASTION ASSIÉGÉ DU NORD
998 CG – 2522 CI

LES VAMPIRES

S'ils apprenaient que des vampires vivent parmi eux, les citoyens de Praag n'en seraient absolument pas surpris ; en revanche, ils seraient terrifiés de découvrir l'étendue de leur influence. Le sang de nombreuses grandes familles de boyards porte la malédiction des vampires, tout particulièrement celles des Upirnov, des Vasilikov et des Kalashinivik. Les Vasilikov prétendent descendre en ligne directe de Vashanesh, l'un des tout premiers princes vampires des origines, tandis que les Kalashinivik sont des lahmianes, de la même lignée que la tsarine vampire folle qui régna sur le Kislev voilà quelques siècles de cela, et elles n'hésitent pas à se proclamer seules véritables héritières du trône. Les Upirnov n'appartiennent à aucune faction ; ils empêchent les querelles des autres familles de tourner à la guerre ouverte. Les vampires contrôlent également un grand nombre d'autres boyards, de druzhinas et de maisons marchandes qui n'ont rien à voir avec les morts-vivants mais sont tombés sous leur emprise.

Pour en savoir plus sur les vampires, consultez *Les Maîtres de la Nuit*.

sont bien des tavernes mais on y trouve également des alcôves contenant des autels consacrés au dieu aux mains d'argent. Chaque temple est installé tout à côté de la porte (celui du sud possède même son propre accès au fleuve) ; les négociants qui entreprennent un long voyage ont coutume d'y faire halte afin de demander au dieu de leur accorder un voyage exempt de dangers tandis que les marchands de la ville viennent souvent conclure leurs affaires dans les salons privés du premier étage. Toutes ces transactions profitent grandement aux vampires qui contrôlent ces deux tavernes en secret et qui peuvent ainsi avoir l'œil sur la quasi-totalité des transactions qui se concluent dans la cité.

12. La Tour Flamboyante

Malgré l'effondrement de ses deux étages les plus élevés durant la guerre, cette impressionnante tour à la silhouette effilée reste le plus haut bâtiment de Praag. Elle fut construite par le z'ra Rudolf II, dans l'intention d'en faire un collège de magie. Fasciné par tout ce qui touchait aux arts magiques, il conçut le projet d'y faire venir tous les sorciers qui le désireraient, qu'il s'agisse de sorcières de glace, de vedma kislevites ou de ces étranges sorciers impériaux. Les plus traditionalistes des sorcières de glace et des vedma regardèrent avec horreur les étages supérieurs de la tour s'embraser de flammes aethyriques, d'étincelles de givrefeu et d'explosions alchimiques, tandis que les gens de la ville prenaient l'habitude de lui donner le surnom de « Tour Flamboyante ». Hélas, la suite des événements devait démontrer que les bruyantes protestations des sorcières étaient avant tout motivées par la sagesse car, durant la Grande Guerre, la tour produisit l'effet d'un véritable aimant sur les sorciers du Chaos et elle fut corrompue pour l'éternité par leur magie noire. Aujourd'hui, elle reste le vivant témoignage des avertissements des sorcières et aucun de ceux qui ont osé pénétrer dans ses salles hantées n'en est jamais ressorti. Malgré cela, la perspective de retrouver des merveilles magiques oubliées continue à tenter de pauvres chasseurs de trésors. La Tour Flamboyante attire toujours toutes sortes de phénomènes, naturels et moins naturels, et il est fortement déconseillé de se trouver à proximité lorsqu'un orage éclate.

Bien que les résidents de la tour aient joué un rôle très important dans la défense de la cité, les dégâts causés par l'explosion de ses étages supérieurs et la souillure du Chaos dont elle est imprégnée ont terni pour toujours l'image de la magie et de ceux qui la pratiquent dans l'esprit de la population. À cause de ces préjugés (qui viennent s'ajouter au fait que la population est largement composée d'Ungols et qu'il existe des risques importants à pratiquer la magie à Praag ; cf. l'encart ci-dessous) les sorcières de glace sont rarissimes à Praag. Les vedma y sont les bienvenues, mais elles n'acceptent de fouler sa terre corrompue qu'en cas de nécessité absolue. Praag est donc une cité presque totalement dépourvue de jeteurs de sorts, à l'exception de quelques sorciers de l'Empire en visite, à la recherche de connaissances oubliées. Pourtant, les vedma savent que la cité n'est pas totalement sans défense ; elles peuvent ressentir la présence d'une puissance profondément enfouie, peut-être même celle de la Veuve Vénérable en personne, qui protège la cité depuis le monde d'en dessous, bien que personne ne sache pour quelle raison ni ne connaisse l'étendue de cette protection.

UTILISER LA MAGIE À PRAAG

Le Chaos est tellement omniprésent à Praag que les sorcières de glace elles-mêmes peuvent en ressentir la morsure. Tous ceux qui désirent utiliser une magie non divine dans l'enceinte de la cité doivent lancer un dé supplémentaire. Ce dé n'est pas pris en considération pour calculer la réussite du jet d'incantation ; en revanche, il sert à déterminer si le sort déclenche la Malédiction de Tzeentch, un souffle glacial ou la fureur des esprits. À Novygrad, les jeteurs de sorts doivent ajouter deux dés de cette nature à leur jet d'incantation. Si ces deux dés supplémentaires donnent des doubles, les sorcières de glace et les vedma sont frappées par la Malédiction de Tzeentch (suivant le score obtenu en additionnant tous les dés ayant servi au jet) au lieu de subir un souffle glacial ou la fureur des esprits.

13. L'Ancien Palais

Lorsque le palais fut détruit par un bombardement de maleflammes, durant la Grande Guerre, le z'ra Zoltan fut obligé de déménager. Depuis cette époque, on a tenté de restaurer ses ruines à sept reprises ; à chaque fois, à peine sorti de terre, le nouvel édifice a été détruit par le feu et les ouvriers ont péri ou sont devenus fous. Même les bâtiments qui ont été reconstruits trop près du palais ont brûlé ou se sont effondrés. La population de Praag a fini par saisir le message ; aujourd'hui, cette immense ruine reste là, comme une énorme araignée noire posée en bordure du Grand Boulevard. La circulation décrit un large virage pour l'éviter et les gens qui s'en approchent par mégarde font le signe de Dazh pour se protéger. Sur l'une de ses murailles, la silhouette terrifiante d'une jeune fille apparaît dans la pierre, comme imprimée par le feu. De nombreuses spéculations courent sur son identité et le destin qui l'a menée là. Certains prétendent que ce sont ses cris que l'on entend le jour des pleurs, tandis que d'autres affirment que c'est son sang qui remonte éternellement entre les pavés du Grand Boulevard.

14. Les jardins de Magnus

Ce grand parc nommé en l'honneur de Magnus le Pieux est situé au bout du pont Karl et c'est l'une des rares oasis qui aient survécu aux souffrances de la cité. Bien que l'Empereur chevalier ne soit pas venu en personne secourir la cité, les Praagois savent quelles prouesses il a accomplies dans le sud (et ils préféreraient mourir plutôt que de placer le moindre général kislevite sur un piédestal). Contrairement aux parcs de la capitale, ces jardins ne sont pas préservés par magie mais plutôt par une véritable légion de jardiniers zélés qui ne se laissent pas décourager dans leur travail, malgré tout ce que leur cité a enduré. En hiver, le parc est stérile et dénudé, mais cela n'altère en rien sa beauté. Les jardins de Magnus recèlent de nombreuses merveilles, cachées entre ses sentiers sinueux et ses ruisseaux chantants. Au grand portail, on peut voir la statue de celui qui lui a donné son nom ; c'est là que les Praagois se réunissent, le jour des pleurs. Plus loin, on trouve l'ancien observatoire astronomique, aujourd'hui abandonné, et plus loin l'Académie de musique et le Collège des arts qui accueillent toujours des élèves dans leurs salles d'études pleines de

majesté, quoique relativement petites. Au sud, on peut traverser une vaste zone boisée qui abrite le temple d'Ursun, ainsi que quelques folies architecturales contenant des autels consacrés à Dazh, Tor, Ulric, Taal et Salyak.

15. Le temple de Dazh

Le temple de la Luminescence aveuglante de Dazh (pour lui donner son nom complet) se trouve sur la colline, près de la citadelle. Ce temple monumental peut rivaliser avec tous ceux qui existent au Kislev, tant en taille qu'en opulence. Comme tous les temples dédiés au dieu du soleil, il se présente comme un bâtiment circulaire, ouvert sur le ciel, et empli d'icônes dorées à l'image de la divinité. À la différence de la plupart des temples de Dazh, ses murailles extérieures sont ornées de vitraux magnifiques retraçant certains épisodes légendaires et représentant le dieu et ses nombreux compagnons. Au centre du temple se trouve également ce que l'on connaît sous le nom de « Cercle des visionnaires ». Là, les prêtres les plus dévots viennent s'asseoir à midi afin de contempler le merveilleux visage de Dazh aussi longtemps que leur regard peut soutenir cette vision. C'est la raison pour laquelle la plupart des chefs du culte sont aveugles. Andrya Uneslav, le veilleur actuel, est célèbre pour son infaillible perception des gens et des sons, en dépit de son infirmité. On dit que lorsqu'une épingle tombe sur le sol dans son temple, Andrya est capable de dire dans quelle direction elle est orientée.

Dazh a toujours eu la faveur des habitants de Praag et cette ferveur n'a fait que s'intensifier, du fait que le Kislev redevient le grand bastion de la foi d'Ursun. La légendaire ferveur des membres praagois du culte a toujours suscité toutes sortes d'événements d'ordre religieux ou politique ; des miracles religieux, comme lorsque le veilleur Iablanik pria durant si longtemps pour que sa cité moribonde reçoive enfin de la nourriture qu'il se métamorphosa en un énorme pommier ; des péripéties politiques provoquées, au fil des années, par la ferme résolution de plusieurs veilleurs successifs, bien décidés à protéger les intérêts du culte et à ne pas céder face aux boyards, aux généraux, aux sorcières de glace et au duc lui-même. Le plus connu fut le veilleur Rak, le prédécesseur d'Uneslav, un individu d'une obstination extrême qui entra dans l'histoire lors de sa rencontre avec un ambassadeur venu de l'Empire. Après une longue discussion axée sur les faiblesses les plus évidentes du Kislev et la nécessité pour celui-ci de recourir à l'assistance de l'Empire, l'émissaire commit l'erreur de laisser entendre que Dazh pouvait être considéré comme une divinité superflue, étant donné que tous ceux qui se trouvent sous la bénédiction d'Ulric n'ont rien à craindre des froidures de l'hiver. À ces mots, Rak souleva le gros ulricain et le catapulta tête la première à travers l'une des énormes vitraux du temple. Cet événement, qui est connu sous le nom de « Défenestration de Praag », a causé de vifs remous dans les relations entre l'Empire et le Kislev, des remous dont les répercussions sont encore sensibles de nos jours, comme vous pourrez le découvrir dans l'aventure qui fait l'objet du **Chapitre X : Justice sommaire**, page 122.

16. Le temple d'Ursun

Il se trouve dans les jardins de Magnus et on le reconnaît à un amoncellement d'énormes rochers. À l'intérieur de ce monticule de rocs s'ouvre une vaste grotte dont les tunnels plongent profondément en dessous de la terre gelée. Normalement, ce temple est ouvert et accueillant, même s'il est rarement grouillant d'activité. Cependant, il y a deux hivers de cela, le grand prêtre, Urosh, a renvoyé tous ses subordonnés à l'exception d'un seul et il ne s'est pas montré le jour de l'Éveil, ni pour aucune autre cérémonie. Son temple est en train de se délabrer au-dessus de lui mais il ne veut pas quitter son sanctuaire intérieur et refuse de parler à quiconque. Si Urosh s'impose cette isolation, c'est qu'il a été touché par le Chaos : un groin de sanglier lui a poussé au milieu du visage et ses bras et ses épaules sont couverts d'énormes épines dégoulinantes de sève. Il s'est retiré du monde en partie parce qu'il sait qu'il ne peut laisser les fidèles voir leur grand prêtre dans un état aussi épouvantable, mais également à cause de la honte qu'il ressent à l'idée qu'il ait pu faire du tort au Père des Ours, d'une manière ou d'une autre, de sorte que celui-ci l'a puni. Urosh glisse lentement dans la folie et son assistant, Gyrna, ne sait plus comment expliquer l'absence de son maître. Gyrna aurait désespérément besoin d'aide pour faire sortir le grand prêtre de la cité, mais qui pourrait l'aider sans trahir son secret ?

17. Le Sépulcre

À l'extrémité est de la ville se trouve une large zone dégagée qui servait jadis de cimetière pour les pauvres, de pâturage pour le bétail et de campement pour les réfugiés en temps de conflit. Depuis la guerre, l'herbe refuse d'y pousser et les morts quittent régulièrement leurs tombes pour remonter à la surface. La plupart du temps, une brume verte à l'odeur écœurante plane sur cette friche et des esprits égarés y poussent des gémissements pour y attirer les imprudents. Personne n'y va plus, à l'exception des nécromanciens ou des aventuriers ayant accepté une mission stupide. Il y a, par exemple, ce prêtre fou qui vit dans la vieille ville et qui est convaincu que la terre du Sépulcre est imprégnée de l'essence de l'Aethyr. Il paie bien pour qu'on lui ramène des brouettées entières de cette terre afin de mener à bien sa « grande expérience ».

18. La Fournaise

Quand tout le monde fut au courant que les morts qui marchent arpentaient les rues, la population de Praag se mit à incinérer ses morts au lieu de les enterrer. Ces incinérations se pratiquent dans les vastes foyers d'un énorme haut-fourneau qui servait autrefois à la fonte des boulets de canon. Les hommes qui s'en occupent ressemblent énormément à des forgerons : ils sont massifs, très forts et n'ont généralement plus de sourcils. Comme ce sont eux qui servent de croque-morts dans cette ville (et en raison du fait que les hommes du guet sont d'une paresse et d'une corruption notoire), il leur revient également de s'occuper des morts-vivants lorsque ceux-ci se manifestent. Armés de leurs marteaux de fonderie, les hommes de la Fournaise patrouillent les rues la nuit,

LA JEUNE FILLE DERRIÈRE LA VITRE

Dans l'Empire comme au Kislev, il existe de nombreuses légendes qui parlent d'une ravissante jeune fille qui pourrait sauver le monde de l'emprise du Chaos si seulement elle pouvait se libérer de sa prison de verre. Selon certaines de ces légendes, la jeune fille serait la déesse Shallya, selon d'autres, la vampire Geneviève (celle-ci nie farouchement toute implication lorsqu'elle entend parler de cette histoire). Au Kislev, la version la plus fameuse de cette légende est celle qui est présentée dans le plus grand opéra d'Anton Denisovich, *La Jeune Fille derrière la vitre*. Dans cette pièce, la jeune fille est la déesse de la pureté, son sarcophage est enterré sous le sol de Praag et elle ne peut connaître la libération que par le baiser d'un guerrier maudit voué au Chaos. Enivré par son amour pour elle, celui-ci finit par lui donner le baiser fatidique malgré le fait qu'il sache qu'elle le détruira aussitôt qu'elle sera libre. Cet opéra, qui se termine sur l'annihilation des forces du Chaos et la rédemption de Praag, est immensément populaire dans cette cité qui a connu tant de souffrances. Par ailleurs, un certain nombre d'énigmatistes peu scrupuleux n'hésitent pas à exploiter le mythe en proposant aux crédules de leur montrer la véritable jeune fille, pour une somme tout à fait raisonnable. Toutes les jeunes célibataires de passage à Praag peuvent se voir proposer de participer à cette escroquerie, car il n'est pas facile de trouver beaucoup de femmes ressemblant à une déesse et qui soient volontaires pour rester allongées durant des heures, à demi nues dans une boîte de verre à l'armature rouillée.

en pulvérisant tous les squelettes et les zombies qui se trouvent ailleurs qu'à l'endroit où ils sont censés être. C'est un travail aussi dangereux pour l'âme que pour le corps ; pour endiguer l'invasion, les hommes de la Fournaise essaient désespérément d'obtenir l'aide de la Société Tsarévitch Pavel ou de la Garde noire du Kislev.

19. Les Bras de Salyak

À la fois asile de nuit, hôpital et orphelinat, les Bras de Salyak est un établissement qui accueille à la fois les malades, les blessés et les indigents. Dans le passé, c'était une immense auberge mais un siècle après la Grande Guerre, la maison fut rachetée par un généreux bienfaiteur qui l'offrit au temple de Salyak située non loin de là. Le bâtiment a conservé l'allure d'une taverne et l'on sert toujours du kvas dans l'immense salle commune qui tient également lieu d'hôpital et qui est généralement pleine à craquer. La petite place située devant la façade du bâtiment remplit également la fonction d'unique cour de justice accessible aux roturiers de la cité. On y rend la justice l'après-midi, comme une sorte de spectacle donné au vu et au su de tout le monde, ce qui permet en même temps d'avoir la certitude que les jugements seront rendus en toute équité. Comme les Bras de Salyak se trouve sur la berge du Lynsk, juste en face du quartier des marchands, tous ceux qui réclament qu'on leur rende justice ou qu'on ait pitié d'eux dans les rues commerçantes de ce quartier s'entendent répondre qu'ils sont « du mauvais côté de l'eau ».

20. La boucherie Grosseventrée

Dans l'ouest de la ville, juste derrière les maisons de quelques infortunés marchands, se trouve un très petit mais très bruyant ghetto ogre. Rares sont les ogres qui apprécient la vie citadine, mais ils ont parfois besoin de trouver un endroit où dormir en attendant le départ de la prochaine caravane à destination de l'ouest. C'est dans ce quartier qu'ils trouvent un gîte et ils prennent leurs repas à la boucherie Grosseventrée. Autrefois, cet établissement était une tannerie et les grandes marmites qui servaient à traiter les peaux servent aujourd'hui à cuire le ragoût. Les longues tables sont entourées de convives affamés et rugissants, les portions sont colossales, les repas durent des heures et des stanitsy entières vivent uniquement du bétail qu'elles fournissent sans relâche à Grosseventrée. Les mauvaises langues ne se gênent pas pour prétendre qu'on peut également avoir de la chair humaine au menu, mais Ballison Grosseventrée et son personnel (un fier clan halfelin) ont toujours vigoureusement rejeté ces accusations. Il faut cependant savoir que les repas sont souvent interrompus par de violentes bagarres et que c'est un endroit où les ogres peuvent vraiment être eux-mêmes. Un écriteau accroché à la porte proclame : « Pas de gringalets ! Pas de nabots ! Pas de manches à balais ! » Seul un humain, un nain ou un elfe affligé d'un puissant désir de mort oserait déroger à ces commandements.

LA CITÉ DE KISLEV

La cité qui devait devenir Kislev fut fondée il y a plus de deux mille ans ; à l'époque, ce n'était qu'un petit comptoir commercial qui portait le nom de Pelzburg, sur les rives de l'Urskoy. Ce comptoir parvint à atteindre une relative prospérité grâce à ses relations avec les tribus nomades, les immigrants gospodars et les hardis marchands venus de l'Empire. Malgré un certain nombre de pillages, sa localisation géographique était excellente et la communauté se releva de toutes les calamités qui l'accablaient, suivant la coutume des populations du Kislev. Le comptoir traversa une période durant laquelle il fut sporadiquement attaqué par des bandes guerrières gospodars venues de l'est et, à un moment ou un autre au cours de cette période d'incertitude, Pelzburg fut rebaptisé Dorogo en l'honneur d'un grand chef de guerre du passé. Le comptoir, qui était devenu une ville, continua à prospérer et noua de solides relations commerciales avec les nains et les autres nations du Vieux Monde.

Vint le temps de la grande migration des Gospodars qui traversa les Montagnes du Bord du Monde sous la férule de la reine-khan Miska ; la ville de Dorogo fut entièrement rasée à l'occasion de cet événement. Consciente des atouts du site privilégié sur lequel avait été bâtie Dorogo, Miska entama immédiatement la reconstruction d'une cité qu'elle nomma Kislev, avant de se lancer dans une longue et sanglante campagne destinée à unifier sous son gouvernement les terres du centre et du sud du Kislev. Une fois ces guerres enfin terminées, la reine-khan revint régner dans sa jeune cité ; elle ne devait jamais la voir achevée. Après s'être autoproclamée tsarine de tous les territoires du Kislev, la fille de Miska décréta que sa capitale serait la cité de Kislev et elle l'est restée jusqu'à ce jour.

Depuis cette époque, Kislev a magnifiquement prospéré, ses liens commerciaux avec les autres nations n'ont fait que se renforcer et se sont même étendus au-delà des Montagnes du Bord du Monde, jusqu'au lointain Cathay. Et, en même temps que grandissait son influence, son rayonnement en tant que cité croissait également : des ingénieurs et des architectes venus des quatre coins du monde connu arrivèrent afin de bâtir des temples, des ponts et des remparts. Kislev, dont la culture doit beaucoup aux coutumes kislevites si particulières que ce pays a su conserver depuis le temps des anciens chefs de tribus ungols et des nobles gospodars, est réellement une cité unique ; son atmosphère ne ressemble à aucune autre dans le Vieux Monde.

Depuis qu'elle a été fondée et qu'elle porte le nom de Kislev, la cité n'est jamais tombée aux mains d'aucun conquérant, même durant le noir hiver de la Grande Guerre contre le Chaos ou au cours de la toute dernière Incursion menée par Archaon. Tous les envahisseurs se sont cassé les dents sur ses remparts et les citoyens de Kislev se considèrent eux-mêmes comme la personnification de l'esprit du peuple kislevite : résolus, déterminés à ne jamais céder devant aucun ennemi et cuirassés d'un indomptable sens de l'honneur. Évidemment, les visiteurs étrangers voient parfois les choses d'un œil légèrement différent, car la cité, comme tant d'autres dans le Vieux Monde, souffre des famines et des guerres qui accablent la nation. Les mendiants et les éclopés qui hantent ses rues sont les inévitables épaves des années de guerre qu'elle a endurées et, récemment, on peut dire que Kislev a connu plus que sa part de batailles et d'effusions de sang. Sa grandeur n'est plus que l'ombre de son ancienne gloire mais ses rues et ses avenues, que les kislevites nomment *perspectives*, grouillent toujours d'une foule de gens venus des quatre coins du monde ; c'est une cité pleine d'énergie et d'animation, où l'on trouve toujours mille choses à faire et à voir.

La Gora Geroyev et les remparts

Installée sur les rives de l'Urskoy, Kislev est édifiée sur la Gora Geroyev, ce qui signifie « la colline des héros ». À l'origine, cette

> *« La ville s'élève au milieu de l'oblast, comme un promontoire escarpé planté au milieu de la plaine, dominant le paysage environnant d'une manière vulgaire tout à fait typique de cette rude nation. Il est vrai que ses remparts sont immenses, très impressionnants, mais jusqu'à quelle hauteur faut-il qu'un mur s'élève avant de devenir inutile? Il me semble que ces Kislevites ont bâti les plus hautes murailles qu'il m'ait été donné de voir et pourtant, malgré leur côté spectaculaire, je trouve ces remparts sans grâce et un peu trop rustiques pour mon goût. »*
>
> — Andreas Teugenheim, ancien ambassadeur à la cour de la tsarine Katarin, dans une lettre adressée à Altdorf







colline était un lieu de sépulture réservé aux grands héros du Kislev. Sa terre rouge est considérée comme sacrée et les habitants de la cité tirent une sauvage fierté du fait qu'aucun ennemi n'a jamais réussi à passer les remparts de la ville. Ces remparts sont très élevés et pourvus de mâchicoulis astucieusement dissimulés à l'intérieur des gargouilles ornementales qui décorent le sommet des murailles. On peut voir monter la fumée des braseros préparés sur le chemin de ronde. La disposition aussi précise qu'ingénieuse des tours en encorbellement et des châtelets d'entrée est conçue pour que chaque mètre du terrain rocheux qui se déploie à découvert devant les remparts soit une zone meurtrière, sous les feux croisés des arbalétriers et des batteries de canons.

L'attaquant qui se risquerait à tenter de percer les remparts de la cité paierait un sanglant tribut, car Kislev compte parmi les plus imprenables bastions du Vieux Monde et ses défenses égalent sans difficulté celles de Nuln ou d'Altdorf. La base des murailles présente un aspect très lisse, comme si les pierres avaient été vitrifiées sous les effets d'une chaleur intense. Il s'agit de l'un des souvenirs de la Grande Guerre contre le Chaos, quand les hordes d'Asavar Kul assiégèrent la cité et que les pierres solides se mirent à couler comme une cire molle sous leurs assauts. Une route pavée monte en lacets sur le flanc de la Gora Geroyev, jusqu'à un large pont qui enjambe un vaste fossé et aboutit à la porte ouest de la cité.

La cité et les portes fluviales

Les piétons et les cavaliers pénètrent dans la cité par quatre portes principales, situées aux quatre points cardinaux. La porte de l'Urskoy se situe à l'ouest ; on la désigne également sous le nom de porte des Héros, car c'est par cette issue que les défenseurs de Kislev sortirent vaillamment pour s'en aller remporter la victoire finale contre Asavar Kul, durant la Grande Guerre. La porte sud est appelée porte de Tor, tandis que celle de l'est est dédiée à Dazh, car elle est la première à recevoir les rayons du soleil levant. La porte nord est appelée porte du Zza, car elle mène vers le nord et au-delà (qui est la traduction littérale de *zza* et également le mot utilisé par les Kislevites lorsqu'ils doivent parler des cauchemardesques Royaumes du Chaos).

Chacune de ces portes est faite de lourds madriers de bois cloutés et renforcés de bandes de fer noir et elles sont protégées par de puissants enchantements lancés par la Reine de Glace elle-même afin de les rendre invulnérables au feu. Leurs vantaux sont glacés au toucher et recouverts d'une fine couche de givre miroitant ; les gardes qui les ouvrent et les ferment sont équipés d'épais gants de protection. Chaque porte est intégrée à la base d'un puissant châtelet aux épaisses murailles de pierre et protégée par des assommoirs situés dans la voûte qui la surplombe. On ne trouve jamais moins de cent kossars pour garder ces châtelets d'entrée et il s'en trouve toujours des multitudes d'autres à portée de voix.

Les remparts de la cité sont également interrompus par deux énormes portes fluviales par lesquelles les navires entrent et sortent de la cité. Chacune se présente sous la forme d'une gigantesque herse de fer que l'on manœuvre grâce aux grues à vapeur naines installées sur les remparts, au-dessus des portes. Durant la journée, les grilles des portes fluviales restent ouvertes mais on les ferme du coucher au lever du soleil. Les mécanismes permettant d'actionner ces portes sont également gardés par des détachements de kossars.

Les ponts

Dans sa traversée de la cité, l'Urskoy est enjambé par quatre ponts ; trois d'entre eux ont été édifiés de main d'homme et le quatrième a été créé par magie. Le premier est le pont Bachór, un pont de pierre grise très simple, sans ornements ou presque, qui tire son nom des individus turbulents qui travaillent aux docks. Il se trouve au début du quartier des docks de Kislev, également connu sous le nom de Dokziema et marque nettement la limite du territoire des dockers et des débardeurs, qui régentent les affaires louches de ce quartier avec une redoutable efficacité. Les personnes de qualité (ou, plus simplement, les gens qui n'ont pas envie de se faire

détrousser et/ou assassiner) évitent la Dokziema qui n'est qu'un coupe-gorge et un nid de vagabonds.

Le deuxième pont de la ville est appelé le pont de la Blyad par les gens du coin, à cause de la *Main de Velours de Madame Katya*, une maison close située à son extrémité nord (« blyad » est un mot kislevite qui signifie « prostituée, catin »). Ce pont très robuste, de construction naine, est agrémenté de belles sculptures ; ces dernières années, peut-être pour épargner la pudeur des individus dont les silhouettes furtives se faufilent en direction du repaire d'iniquité de Madame Katya, on lui a ajouté un chapiteau de bois qui court tout du long, ce qui en fait un pont couvert. Il y a certainement des gens en ville qui se souviennent de son nom originel, mais la plupart des Kislevites préfèrent l'appeler par son surnom actuel.

Le pont Dorogo a été baptisé ainsi en souvenir de l'un des anciens noms de la cité. C'est un magnifique ouvrage de fer forgé qui prolonge la voie triomphale de la perspective Urskoy, lui permettant d'enjamber le fleuve pour continuer son chemin en direction du palais Bokha. Construit en 2411 CI, grâce à une collaboration entre les ingénieurs de la forteresse naine de Karaz-a-Karak et ceux du Collège d'ingénierie d'Altdorf, ce pont est monté sur des pistons pneumatiques qui permettent à son tablier de se relever et de s'abaisser à partir de la rive nord.

Le dernier pont est appelé pont de la Reine. Cette arche de glace scintillante traverse l'Urskoy un peu avant les remparts est de la cité. Il fut créé par la Reine de Glace pour remplacer l'ancien pont, après que celui-ci a malencontreusement été détruit par un boulet de canon apocalypse, lors du dernier siège de la cité. Il relie les quartiers Koztowny et Merkantlny. C'est une sculpture de glace d'une beauté à couper le souffle, qui ne fond jamais, même en plein cœur de l'été et, bien qu'il soit intégralement fait de glace, on ne fait pas de sol plus stable dans tout le Kislev.

Les égouts

Financés par le tsar Alexis et conçus par Josef Balzaguette, un astucieux ingénieur de l'Empire, les égouts qui sillonnent le sous-sol de Kislev font partie des plus grandes merveilles d'ingénierie qui existent dans le nord. Grâce à leur construction, la menace du choléra fut écartée une bonne fois pour toutes de la capitale kislevite. Un immense labyrinthe de tunnels sinueux court sur plusieurs kilomètres sous les pavés de la cité, semblable à celui qui s'étend sous le Fauschlag de Middenheim, à l'exception du fait que ceux de Kislev sont faits de briques et de mortier plutôt que de roches naturelles. Des centaines de tonnes de déchets humains et animaux se déversent dans les canalisations ovalisées qui circulent dans le sous-sol de la cité, à travers les roches et la terre de la Gora Geroyev pour aller se déverser dans l'Urskoy, en aval de la ville.

Tout le monde sait que les égouts sont fréquentés par des individus qui préfèrent dissimuler leurs affaires aux yeux inquisiteurs des gens de la surface ; selon une expression populaire, lorsque quelqu'un ou quelque chose « pue comme une rivière de bouse », cela signifie soit que l'individu en question prépare un mauvais coup, soit que les marchandises dont on parle sont d'origine douteuse. Les originaux des plans des égouts sont peut-être conservés quelque part au palais Bokha, mais s'ils existent encore, personne ne sait exactement où ils se trouvent.

La Grackiziema (le quartier des érudits)

Le quart nord-ouest de la cité est connu sous le nom de quartier des érudits à cause du nombre d'édifices religieux, d'échoppes littéraires en tous genres, de juristes et de scribes que l'on peut y trouver. Le guet patrouille constamment dans les rues de ce quartier et les maisons y sont relativement riches, bien qu'elles ne puissent se comparer aux fastueux édifices du quartier Koztowny. C'est dans ce quartier que résident un grand nombre de scribes, de fonctionnaires de police et de bureaucrates appartenant à l'administration de la tsarine et les nombreuses tavernes du quartier sont des lieux où fleurissent débats et causeries intellectuelles. C'est ici que de nombreux auteurs kislevites parmi les plus grands, tels que Kostoy et Verbosk, ont appris les rudiments de leur art et il semble que toutes les échoppes, ou presque, possèdent une presse rotative en état de marche, en train d'imprimer le dernier pamphlet d'un auteur en herbe. Dans le passé, des révolutions ont été fomentées ici et les agents de la tsarine surveillent ce quartier en permanence, afin de repérer rapidement les agitateurs ou les démagogues les plus virulents parmi ceux qui haranguent la foule depuis les plates-formes du marché des Prédicateurs.

Sites et monuments

Les lieux suivants ne sont que quelques exemples de ce qu'un visiteur peut découvrir dans cette magnifique cité.

1. Le temple de Myrmidia

Au milieu des bâtisses de Kislev, ce temple se distingue nettement des édifices voisins par son style architectural proche de celui des temples estaliens ou tiléens, avec son dôme décoratif et ses flèches caractéristiques des temples de ce style. Le temple de Myrmidia est un lieu où les guerriers aiment à se réunir et ses salles résonnent de glorieuses anecdotes et du tintement des épées, car les combattants peuvent venir mettre leurs capacités à l'épreuve avant de partir pour la guerre. Le bâtiment est surmonté d'une grande statue en bronze à l'image de la déesse Myrmidia et l'intérieur est décoré d'étincelantes épées de glace et d'aigles de bronze sculpté. Les parois extérieures sont ornées de boucliers et de lances en bas-reliefs, ainsi que de statues de marbre représentant les grands guerriers qui firent l'histoire du Kislev. Des chevaliers de l'Ordre du Soleil Hivernal protègent le temple ; cet ordre fut fondé quelques années après les croisades, lorsqu'un groupe de chevaliers du Soleil s'arrêtèrent à Kislev, en route vers le nord et un funeste destin dans le Pays des Trolls À l'intérieur du temple, une frise de glace sculptée commémore leur noble sacrifice et les guerriers qui partent au combat dans le nord ont l'habitude de venir y prendre un éclat de glace qu'ils emportent dans l'espoir qu'il leur portera bonheur. Grâce à la déesse, la glace repousse en quelques instants, sinon il ne resterait plus grand-chose de la frise !

2. Le Bistrot Raskolnikov

Cet établissement, connu pour ses débats mouvementés et ses conversations intelligentes, est l'endroit où les membres de l'élite intellectuelle de Kislev viennent rencontrer des individus partageant les mêmes idées et s'entretenir de questions d'importance cruciale, telles que les dernières nouvelles du monde ou leurs dernières créations poétiques. À l'origine, il s'agissait simplement d'une maison particulière où les membres de l'intelligentsia aimaient à se retrouver. Comprenant les possibilités commerciales que lui offraient ces réunions, le propriétaire se mit rapidement à proposer des tisanes, des vins, des spiritueux, des cigares et des confiseries. Aujourd'hui, le *Bistrot Raskolnikov* est devenu l'équivalent d'une taverne, mais une taverne à la clientèle si élitiste que le patron n'envisagerait pour rien au monde de proposer de la bière ou du kvas. Ceux qui désirent partager de nouvelles idées ou qui aiment à se présenter comme des écrivains viennent chez Raskolnikov dans l'espoir que leurs œuvres seront lues et critiquées par les grands auteurs et les poètes qui fréquentent la maison. Ici, les soirées sont toujours animées, mais quand les auteurs favoris de la bonne société kislevite viennent offrir une lecture à haute voix de leurs dernières productions, il devient tout à fait impossible de trouver une place assise.

3. Le temple de Verena

En plus de sa fonction d'édifice religieux, le temple de Verena remplit également la fonction de tribunal de la cité. C'est ici que l'on rend la justice à Kislev et que se tiennent la majorité des procès officiels. C'est un grand bâtiment, fait de marbre blanc importé des monts Apuccini de Tilée, à la longue façade ornée d'une colonnade. Une chouette d'argent posée au sommet du linteau veille sur son entrée principale, derrière laquelle s'ouvre une immense salle illuminée par des centaines de chandelles et éclairée par de hautes fenêtres étroites. Tout au bout, on peut voir une colossale statue de Verena, une chouette perchée sur l'épaule et un livre ouvert sur les genoux. Dans les nombreuses pièces secondaires qui donnent sur cette grande salle principale, on trouve les greffiers du temple, les salles d'audience et également la bibliothèque qui recèle l'une des plus importantes collections d'ouvrages érudits et de grimoires de sagesse de toute la cité.

4. Le Cabinet des épistoliers

Dans son immense majorité, la populace de Kislev est originaire de centaines de stanitsy éparpillées dans la steppe kislevite ; les gens viennent à la capitale pour y trouver du travail, dans l'espoir de gagner suffisamment pour pouvoir soutenir leurs familles restées au village. À l'origine, le Cabinet des épistoliers n'était composé que de quelques érudits volontaires, désireux d'aider les illettrés à envoyer des nouvelles de leur travail, de leur santé et de leur vie quotidienne à leurs familles. Naturellement, ceci supposait qu'il y ait une personne capable de lire les lettres à leur arrivée dans le village de destination mais, souvent, le simple fait de recevoir une lettre était suffisant, même si son destinataire ne pouvait pas la lire. Avec l'afflux toujours croissant de travailleurs venus de la steppe, le besoin d'une organisation un peu plus permanente se fit sentir et le tsar Alexandr offrit une rétribution à tous les hommes de lettres qui accepteraient de consacrer un peu de leur temps au Cabinet des épistoliers, à transcrire les nouvelles que les paysans souhaitaient envoyer à leurs familles et à leur lire les éventuelles réponses. Au fil des années, le Cabinet des épistoliers a tellement pris d'importance qu'il a fallu l'agrandir, si bien que son propriétaire a dû acquérir les maisons mitoyennes et percer les cloisons. De l'extérieur, l'endroit ressemble à un groupe d'humbles maisonnettes, mais l'intérieur est un véritable dédale de tas de papier, de bibliothèques surchargées de registres et d'alcôves destinées à l'écriture des lettres. Le Cabinet se glorifie de posséder une collection de lettres absolument incomparable, un véritable trésor pour tout ce qui touche à la description des coutumes, de l'histoire, des superstitions et des légendes des populations de la steppe.

5. Le marché des Prédicateurs

C'est l'un des deux plus importants marchés de Kislev ; il tire son nom de la longue plate-forme qui se trouve à l'extrémité ouest, depuis laquelle les démagogues les plus enragés de la cité peuvent à loisir décharger leur bile pour l'édification des commerçants et de la clientèle. De nombreux citoyens y viennent pour le plaisir de voir ces orateurs et de les écouter se déchaîner. En règle générale, plus les discours sont outrés et extravagants, moins celui qui les hurle a de chances de se faire bombarder de légumes pourris. Le marché lui-même est assez florissant et on y trouve essentiellement des marchandises non périssables, telles que de la maroquinerie, des épées, des flèches, des selles et autres articles semblables. C'est également l'endroit où la justice de la ville inflige ses punitions, le plus souvent au moyen d'un nœud coulant : l'estrade qui sert aux prédicateurs de rue est avant tout un gibet. Les lois de Kislev sont complexes et sa justice s'avère souvent aussi brutale qu'expéditive ; ainsi, les verdicts rendus au temple de Verena sont-ils rapidement appliqués ici.

6. Frica Fourrures

Pour ceux qui désirent quitter la cité et partir en quête d'aventures, les fourrures représentent un investissement indispensable car elles leur permettront de se protéger du froid glacial du grand nord. Celles de Frica sont les plus belles de la ville ou, du moins, c'est ce que le propriétaire de cette échoppe, un rusé halfelin du nom de Frica, aimerait vous faire croire. Chez lui, on trouve toutes sortes de fourrures et il est possible de lui vendre ou de lui acheter pratiquement tout ce qui se fait en matière de vêtements de fourrure ou doublés de fourrure. Toutefois, Frica est un rude négociateur, qui parvient presque toujours à persuader ses clients de dépenser beaucoup plus qu'ils ne l'avaient initialement prévu.

7. La caserne du Griffon

Le plus fameux de tous les régiments des cavaliers ailés est la légion du Griffon. Elle est composée de chevaliers originaires des plus nobles familles, qui voyagent dans tout le pays et au-delà et s'engagent comme mercenaires lorsqu'ils ne sont pas rappelés par la tsarine. Fondé pour constituer la garde personnelle du tsar Gospodar IV, ce régiment acquit une semi-indépendance après avoir rencontré une horde de bêtes du Chaos lors d'une expédition dans les Montagnes du Bord du Monde. Vladic Dostov, leur commandant de l'époque, tua un griffon en combat singulier et conserva la dépouille comme trophée. C'est là l'origine de leur nom et, depuis, les ailes de bataille qu'ils portent dans le dos sont traditionnellement faites de plumes de griffon. Leur caserne fortifiée abrite plus d'une centaine de guerriers et peut en accueillir cinquante de plus. On y trouve des écuries, une salle commune et tout le matériel nécessaire à l'entraînement. Ces redoutables cavaliers sont toujours prêts à se lancer dans la bataille pour défendre leur cité. Malgré la honte qui les a accablés récemment, lorsque l'un d'entre eux a été démasqué et condamné en tant que meurtrier, ils restent l'un des corps d'armée les plus honorables de Kislev.

8. Les casernes des kossars

Au temps de l'invasion gospodar, les kossars étaient des mercenaires appartenant à une tribu ungol qui s'attaquait aux autres tribus ungols. Ils avaient développé un style de combat particulier, à l'arc et à la hache, qu'ils enseignèrent aux guerriers gospodars. Aujourd'hui, les régiments de kossars sont composés de soldats ungols et gospodars, entraînés et entretenus par la tsarine en tant qu'armée régulière du Kislev. Ils sont bien entraînés et capables d'attaquer l'ennemi à distance grâce à leurs arcs, avant d'engager le combat au corps à corps, armés de leurs grandes haches. Chacune des portes de la cité est défendue par une caserne fortifiée, occupée par un détachement de kossars ; en cas de siège, ces austères bâtiments de pierre noire peuvent être tenus durant des jours contre toutes les attaques.

9. Le temple de Dazh

Installé en bordure de la place Geroyev (et bien en face du temple d'Ulric), le temple de Dazh se présente sous la forme d'une vaste arène ouverte sur les cieux afin de permettre aux fidèles de rendre hommage à leur dieu sous le firmament où il réside. Le temple de la cité, l'un des plus somptueux du Kislev, est dominé par une immense statue dorée à l'image de Dazh. L'air y est alourdi de la fumée de centaines de braseros et de foyers allumés, qui ne doivent jamais s'éteindre et qui sont entretenus jour et nuit par les prêtres. À cause de la proximité du temple de Tor, le climat de ce quartier est sujet à de fréquentes variations. En plus d'une occasion, on a vu une belle et tiède journée d'été gâchée par le tonnerre et les éclairs en moins de temps qu'il n'en faut pour se rendre à pied d'un temple à l'autre.

Les prêtres de Dazh portent des bijoux d'or et les prêtres de haut rang sont tellement couverts de ce métal précieux qu'ils flamboient littéralement. Dans n'importe quelle autre cité, un tel étalage de richesses attirerait l'attention de tous les malandrins de la ville, mais aucun Kislevite n'oserait tenter de dérober quoi que ce soit au temple ; chacun sait que c'est Dazh qui a révélé le secret du feu à leurs ancêtres et que sans ce don, les hivers du Kislev seraient fatals à sa population.

10. La mission shalléenne

Quand l'hospice du Lubjanko (cf. **Le Lubjanko**, en page 84) tomba en déliquescence, les prêtresses salyakarines, privés de leurs soutiens, sollicitèrent le temple shalléen de Couronne pour obtenir des subsides afin de construire une mission à Kislev. Après bien des chicanes et des polémiques, le temple finit par accéder à leur demande et la mission « shalléenne » vit le jour. Alors que le Lubjanko est un lieu où l'on meurt, la mission shalléenne est un endroit vibrant de vie et tous ceux qui sont amenés entre ses murs de marbre blanc pour y être soignés en ressortent invariablement rétablis. Après avoir passé la modeste porte de la mission, le visiteur se retrouve dans un agréable jardin clos tout bruissant des roucoulements des colombes et du gargouillis de la fontaine installée au centre. Les simples (plantes médicinales) qui poussent dans ce jardin prospèrent toute l'année, quelle que soit la dureté de l'hiver. Les murs sont ornés de cœurs et d'images de la déesse de la guérison et de la compassion. Sur la gauche du jardin se trouve le temple, un bâtiment blanc d'aspect très ordinaire, avec des bancs très simples et une statue de Shallya toute blanche. Plusieurs chapelles sont alignées de l'autre côté du jardin et l'infirmerie se trouve dans le fond ; c'est là que les membres du culte, pour la plupart des femmes, soignent les malades et prennent soin des nécessiteux. On ne refuse jamais personne à la mission shalléenne et, en échange, on attend de ceux qui ont été guéris de leurs maladies ou de leurs blessures qu'ils déposent une petite obole dans tous les oratoires et temples dédiés à Shallya qu'ils croiseront ensuite sur leur chemin. Quelle que soit sa dénomination officielle, la plupart des Kislevites s'entêtent à faire référence à la mission sous le nom de « temple de Salyak » et les pressions locales ont été suffisamment fortes pour que les shalléennes acceptent de se plier aux usages traditionnels (et donc bien meilleurs) de la pratique salyakarine.

11. Le temple de Tor

Il est installé sur l'un des côtés de la place Geroyev, sur un monticule fabriqué avec de la terre ramenée des grandes steppes. Pour autant que l'on puisse dire qu'un bâtiment soit niché contre un autre, le temple de Tor se tapit vraiment dans l'ombre du palais Bokha. Il est fait de gros blocs de pierre taillés dans les flancs des Montagnes du Bord du Monde et coiffé d'un toit d'énormes madriers hérissés de tiges de cuivre. Au-dessus du temple, quelle que soit la saison, le ciel est toujours chargé de nuages noirs et menaçants, gonflés par la promesse du tonnerre et des éclairs. Souvent, ces éclairs s'abattent sur le temple et lorsque cela se produit les prêtres de Tor y voient le présage des événements futurs ; ils lisent l'avenir dans les dessins des éclairs bleutés qui dansent sur les parois du temple. Une énorme statue de Tor en argent trône dans le temple ; elle le représente sous la forme d'un guerrier à la puissante musculature et à la mâchoire carrée, armé de la gigantesque hache au manche de chêne dont il se sert pour fendre le ciel en deux afin de faire naître ses éclairs.

12. La place Geroyev

Située au cœur de la cité, la place Geroyev est une immense étendue carrée et dallée de granit, sur le périmètre de laquelle on peut admirer de grandes statues de métal à l'image des tsars de lointain passé. La place est entourée de belles maisons de pierre rouge, aux fenêtres étroites et aux hautes toitures couronnées de tours élancées terminées par des bulbes. Sur l'un des côtés de la place, on peut voir les temples de Dazh et de Tor, tandis que le temple d'Ulric leur fait face, de l'autre côté. Pourtant, aussi spectaculaires que soient ces bâtiments, ils ne sont rien comparés à l'énorme édifice qui domine la place de toute sa hauteur : le palais Bokha. Le centre gazonné de la place accueille souvent une foire aux chevaux. Presque tous les jours, on peut y voir un vaste enclos dans lequel tournent des dizaines de poneys sous l'œil averti d'une foule d'acheteurs potentiels. Il y a toujours de l'animation sur la place Geroyev ; c'est l'un des lieux de promenade favoris des Kislevites qui s'y donnent rendez-vous pour échanger les derniers potins et commenter les nouveautés. Le premier jour de chaque semaine, les crieurs de la tsarine viennent arpenter la place en agitant leurs clochettes afin d'annoncer les dernières nouvelles de l'étranger et proclamer les édits du palais Bokha.

13. La perspective Goromadny

C'est une longue avenue qui traverse la cité sur une distance de presque un kilomètre, en direction de la place Geroyev au centre de la ville. Autrefois, c'était la voie triomphale des armées qui la parcouraient régulièrement ; de nos jours, elle pue le désespoir et sa gloire est depuis longtemps passée. Néanmoins, elle reste l'une des principales avenues de la ville et un endroit où les affaires vont bon train. Derrière leurs étals, les marchands apostrophent les passants, les voleurs à la tire détalent en slalomant dans la foule après avoir détroussé leurs victimes, tandis que des mendiants estropiés supplient qu'on leur donne une petite pièce et que des filles de joie peinturlurées exposent leurs appâts d'un air résigné sous les portes cochères. À son début, à la porte de la ville, l'avenue est assez étroite mais elle s'élargit régulièrement et finit par devenir un large boulevard bordé de tavernes, encombré nuit et jour d'une foule de soldats en goguette qui chantent des chansons guerrières à tue-tête et se remémorent le glorieux passé de Kislev.

14. Les Écuries Pulka

Dans la cité, tout le monde sait que les Écuries Pulka, qui se trouvent à côté de la porte du Zza, sont un endroit où un cavalier peut avoir la certitude que sa monture recevra les meilleurs soins possibles. Selon une plaisanterie bien connue, les chevaux qui sont en pension ici sont souvent bien mieux traités que bon nombre de leurs cavaliers. Le propriétaire et patron est un Dolgan du nom d'Obedaï Pulka. Ses tarifs sont extravagants, mais tous les cavaliers qui en ont les moyens lui confient leur destrier en sachant qu'il sera nourri et abreuvé avec ce qu'il y a de mieux. Pulka possède un incroyable talent pour prendre en main un animal épuisé et lui rendre toutes ses forces avant que son cavalier ne vienne le récupérer. Certains n'hésitent pas à suggérer qu'il utilise peut-être des moyens contre nature pour parvenir à de tels résultats, mais ces commérages malveillants sont probablement motivés par les origines dolganes de Pulka ; en effet, nombreux sont ceux qui soupçonnent les Dolgans d'être devenus un peu trop proches de leurs chevaux.

15. Le temple de Morr

Il est bâti contre le rempart nord de la cité et c'est un bâtiment d'aspect lugubre, entouré de hautes murailles. De nombreuses niches contenant de petits autels dédiés au dieu des morts sont creusées dans la paroi extérieure des murailles, afin que les vivants n'aient pas besoin de pénétrer dans le temple. Contrairement à ce qui se passe dans le reste du Kislev, Morr est bien considéré, et même vénéré, au sein de cette capitale raffinée. À Kislev, à la différence de ce qui se passe traditionnellement dans l'oblast, les défunts sont amenés au temple de Morr, un édifice massif et austère dans lequel on pénètre par de larges portails surmontés d'énormes linteaux gravés des symboles du monde des morts ; là, dans une atmosphère alourdie par une entêtante odeur d'encens, les corps sont préparés pour leur voyage vers l'au-delà et ils sont enterrés dans le jardin de Morr qui s'étend derrière la muraille. Souvent, les proches des défunts qui peuvent se le permettre demandent des funérailles kislevites traditionnelles. Cette pratique consiste à attacher la dépouille sur le dos d'un cheval (acheté aux Écuries Pulka toutes proches) que l'on chasse ensuite vers les étendues de la grande steppe. La plupart des prêtres de Morr ne sont pas favorables à cette coutume car elle retarde l'arrivée de l'âme du défunt dans le royaume de Morr et laisse son corps en proie aux esprits de la terre qui peuvent essayer de l'utiliser pour pratiquer leur magie impie. Ainsi, quelques-uns des sinistres Gardes noirs de Morr accompagnent souvent le défunt dans sa dernière chevauchée et s'assurent qu'il reçoit les sacrements appropriés une fois qu'ils sont parvenus suffisamment loin dans la steppe.


LA GRANDE CAPITALE,
KISLEV
LE JOYAU DU NORD
998 CG – 2522 CI
GRACKIZIEMA (QUARTIER DES ÉRUDITS)
PASZIEMA (QUARTIER DU CENTRE)
KOZTOWNY (QUARTIER RICHE)
MERKANTLNY (QUARTIER MARCHAND)
DOKZIEMA (QUARTIER DES DOCKS)
JARDIN DE MORR
URSKOY
TERRAIN D'EXERCICE
SVENKOVYA
BOROKOVO
POSANTRA
URSENIVO
USTNIDORA
MIRESHENY
RESKCYN
PONT KAMENY
FORÊT DE SHIROKIJ
— LÉGENDE —
GRACKIZIEMA
1 - Temple de Myrmidia
2 - Bistrot Raskolnikov
3 - Temple de Verena
4 - Cabinet des épistoliers
5 - Marché des Prédicateurs
6 - Frica Fourrures
7 - Caserne du Griffon
8 - Caserne des kossars
9 - Temple de Dazh
10 - Mission shalléenne
PASZIEMA
11 - Temple de Tor
12 - Place Geroyev
13 - Perspective Goromadny
14 - Écuries Pulka
15 - Temple de Morr
16 - Palais Bokha
KOZTOWNY
17 - Fontaine suspendue
18 - Jardin d'Hiver
19 - Maison de la Balalaïka de Madame Biletnikov
20 - Jardin d'Été
21 - Théâtre Korotovsky
MERKANTLNY
22 - Marteau des Dieux
23 - Vierge de Fer
24 - Sentier Tortueux
25 - Reliquaire d'Alexeï Urskoy le Bienheureux
26 - Lubjanko
27 - Perspective Urskoy
28 - Bastion des tchékistes
DOKZIEMA
29 - Ambassade de l'Empire
30 - Temple d'Ulric
31 - Marché Matin
32 - Fabor
33 - Distillerie « Le Joyau du Kislev »
34 - La Tête de Roppsmenn
35 - Docks de l'Urskoy
36 - Autel de Manann
37 - L'Aigle Manchot
38 - Le Rebord du Monde
39 - Ferronnerie des Docks
40 - La Main de Velours de Madame Katya
41 - Caserne du guet / Soldats du feu
DÉTAILS
PORTES
A - Porte de l'Urskoy
B - Porte du Zza
C - Porte de Dazh
D - Porte de Tor
PONTS
A - Pont Bachór
B - Pont Blyad
C - Pont Dorogo
D - Pont de la Reine

16. Le palais Bokha

La puissante forteresse du palais Bokha s'élève majestueusement à l'extrémité est de la place Geroyev, en une succession de balcons et de gradins de pierre blanche qui s'empilent les uns au-dessus des autres et de remparts festonnés de drapeaux colorés, jusqu'au point culminant du palais couronné d'un énorme dôme doré. L'une des ailes du palais est entièrement faite de glace sculptée : ses remparts de givre miroitant et ses arcs-boutants translucides scintillent de l'énergie de la magie des glaces et par une journée ensoleillée, cette immense sculpture glacée qui surgit du sol est un spectacle à couper le souffle. Des chevaliers en armure, coiffés de heaumes à l'image d'ours grondants, patrouillent jour et nuit le périmètre du château ; malgré son exquise beauté, les défenses du palais sont tout aussi redoutables que celles des remparts de la cité. C'est la résidence de la Reine de Glace et c'est ici qu'elle accorde ses audiences aux émissaires venus de l'étranger et à ses boyards. Le bas peuple de Kislev ne pénètre jamais à l'intérieur du palais, sauf circonstances exceptionnelles mais, une fois l'an, la Reine de Glace permet à son peuple de venir se promener dans les chemins enneigés de son jardin d'Hiver ; à cette occasion, on distribue de la nourriture et de petits cadeaux à chacun.

L'intérieur du palais est au moins aussi impressionnant que son extérieur. Chaque plafond repose sur des colonnes finement travaillées et chaque mur est décoré d'œuvres d'arts ou de bas-reliefs. Le grand vestibule est pavé de glace et surmonté d'un plafond voûté entièrement recouvert d'une mosaïque représentant le couronnement d'Igor le Terrible. Un immense lustre datant de l'époque du tsar Alexis est suspendu au centre de cette voûte soutenue par d'énormes colonnes de glace couleur sépia, veinées de fins filets d'or et couronnées de chapiteaux cannelés et sculptés à la main. Les murs sont faits de glace lissée et translucide et les sols sont recouverts de nombreux tapis importés de Bretonnie, de Tilée et d'Estalie. C'est un décor splendide, conçu pour intimider les visiteurs par sa royale opulence.

La salle la plus célèbre de ce palais est connue sous le nom de Galerie des héros et elle se trouve à l'intérieur de l'aile glacée du palais, qui fut édifiée par magie. Elle tient son nom de la collection de portraits de tsars qui y sont exposés et qui constituent une véritable histoire vivante des anciens souverains de cette contrée ; on peut y voir les portraits des tsars Alexis, Radii Bokha, Alexandr, ainsi que des grandes reines-khans Miska et Anastasia. La Galerie des héros n'est que l'un des tronçons d'une immense galerie de glace en trois parties, dont l'intérieur scintille des mille reflets éblouissants de chandelles allumées, plantées sur une centaine de candélabres d'argent. À l'une de ses extrémités, cette galerie se termine sur une unique arche gigantesque et une arcade de colonnes de glace donnant dans une immense pièce semi-circulaire, emplie de tables toujours dressées pour le dîner.

17. La fontaine suspendue

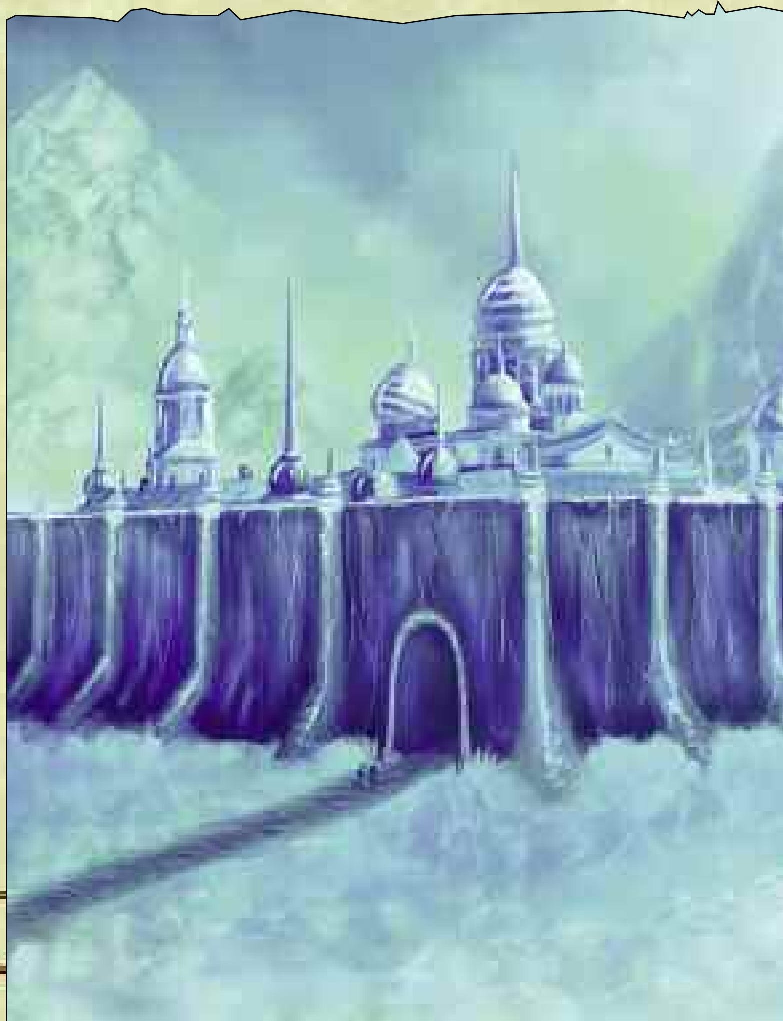
Derrière le palais, au centre du quartier Koztowny, la Reine de Glace a créé une fabuleuse fontaine faite de glace, suspendue dans les airs, qui crache en permanence un nuage de cristaux étincelants qui tintent musicalement en tournoyant dans l'atmosphère. Chacun de ces cristaux scintille comme un diamant et, bien qu'il n'y ait aucune soufflerie pour les projeter dans les airs et aucun bol pour les recueillir, ils disparaissent par magie avant de toucher le sol. Cette ravissante fontaine tourne lentement sur elle-même, tandis que des arcs-en-ciel jouent dans le nuage de minuscules fragments de glace. C'est un lieu très apprécié des riches citoyens de la cité, qui viennent souvent l'admirer lorsque les nuits sont fraîches, car la musique change avec les saisons et les motifs que dessinent les cristaux qui volètent dans les airs sont profondément relaxants et enchanteurs à regarder.

18. Le jardin d'Hiver

Ce jardin gelé, qui fut créé en même temps que l'aile glacée du palais, démontre merveilleusement les pouvoirs de la Reine de Glace. Tout ce qui s'y trouve est fait de glace magique : de ses fleurs scintillantes, semblables à des grappes de diamants, à ses arbres de givre blanc. Des allées recouvertes de graviers serpentent entre d'exquis ornements de glace : des arbres sculptés, des oiseaux exotiques et des animaux légendaires. Dans le jardin d'Hiver, il est toujours minuit, quel que soit la saison ou le moment du jour à l'extérieur de ses haies givrées. La lumière de la lune baigne son paysage blanc d'une clarté monochrome. Le silence et le sentiment d'isolement sont si présents qu'ils en deviennent presque des éléments physiques à l'intérieur de cet espace sauvage, au milieu des dragons et des aigles environnés d'un froid glacial. Les chevaliers de la tsarine patrouillent régulièrement ce sous-bois scintillant. Durant quelques jours dans l'année, la tsarine autorise ses sujets à venir profiter des merveilles de son jardin.

19. La Maison de la Balalaïka de madame Biletnikov

La balalaïka est un instrument très populaire au Kislev. On ne compte plus les chansons folkloriques célèbres qui ont été composées sur cet instrument. Un bon joueur de balalaïka trouvera toujours de quoi se nourrir lorsque les hommes du Kislev se retrouvent ensemble. Lorsqu'ils sont chez eux, cette musique leur évoque de glorieuses histoires d'amour et d'honneur et lorsqu'ils sont à l'étranger, elle leur fait toujours monter les larmes aux yeux en leur rappelant les souvenirs de leur steppe bien-aimée et de la cité qu'ils ont quittée. Madame Biletnikov fabrique des balalaïkas très acceptables, mais sa véritable affaire est la collecte d'informations. Les joueurs de balalaïka trouvent des contrats par l'intermédiaire de sa boutique et certains sont engagés pour jouer dans les salons des riches et influents membres de l'élite de la cité, où toutes sortes de nouvelles scandaleuses, de commérages et d'intrigues sont évoqués, sans se préoccuper des humbles oreilles d'un joueur de balalaïka. Ils rapportent toutes ces informations à madame Biletnikov. À condition d'avoir les poches bien pleines, ceux qui ont un besoin urgent de savoir ce qui se dit dans les demeures des riches citoyens de Kislev trouveront qu'il n'existe pas de meilleur endroit que celui-ci pour apprendre toutes sortes de choses.



20. Le jardin d'Été

C'est un endroit bien différent du jardin d'Hiver. Une agréable température estivale y règne toute l'année ; c'est un autre des avantages que procure le fait d'avoir une souveraine dont les pouvoirs lui viennent, dit-on, de la terre elle-même. Des barrières magiques entourent cet agréable jardin verdoyant, empli de fleurs colorées et de topiaires décoratives, et le protègent de la froidure du Kislev. Ici, les riches et les puissants peuvent venir prendre l'air sans devoir supporter de se frotter à la populace. Ce jardin se trouve au cœur du quartier Koztowny et son périmètre est patrouillé en permanence par des mercenaires chargés de s'assurer que les seuls visiteurs autorisés à y pénétrer sont ceux qui sont doués des vertus que confère la richesse.

21. Le théâtre Korotovsky

Les Kislevites adorent les histoires héroïques et pleines de rebondissements qui parlent à leurs âmes passionnées. Le théâtre Korotovsky, dont les pièces et les spectacles grandioses font revivre sur scène les légendes du Kislev, est un endroit apprécié des riches citoyens. Il est dirigé par Vladimir Korotovsky, tristement célèbre pour son tempérament tyrannique. Autrefois, c'était un bâtiment magnifique, d'une splendide opulence, mais il se dégrade de plus en plus et semble lentement succomber à une sorte de gangrène de givre venue du jardin d'Hiver tout proche. À l'intérieur règne un froid mortel qui, loin de décourager les amateurs de théâtre, semble encore accentuer à leurs yeux son élégance un peu roturière. On peut y assister à toutes sortes de représentations et on a même vu des troupes itinérantes fouler les planches du théâtre Korotovsky. De nombreuses tentatives ont été faites pour le réparer ; nombreux sont les membres de sa riche clientèle qui aimeraient lui voir retrouver sa gloire passée (essentiellement parce qu'ils n'apprécient guère de voir un bâtiment dans un tel état de décrépitude au beau milieu du quartier Koztowny).

22. Le Marteau des Dieux

Lors des grandes occasions ou des cérémonies, de nombreux riches Kislevites aiment se montrer en armure ou exhiber leur nouveau sabre ou leur pistolet à poudre noire. Pour ces personnalités, il n'existe qu'une seule boutique digne de ce nom : le Marteau des Dieux, l'échoppe d'Oleg Borodin, forgeron et armurier, un véritable artiste capable de façonner les plus incroyables œuvres d'art. Sa forge se situe sur les berges de l'Urskoy, à côté du pont de la Reine. Pour se rendre compte à quel point son travail est estimé des riches Kislevites, il suffit de savoir que ceux-ci vont jusqu'à condescendre à se rendre dans le quartier Merkantlny pour visiter sa boutique afin d'acquérir l'une de ses armes. Ses prix sont élevés, et même vertigineux, mais la qualité de ses pièces justifie largement ses tarifs exorbitants.

23. La Vierge de Fer

Il s'agit également d'une échoppe de forgeron, mais elle est beaucoup moins noble que le Marteau des Dieux. Sa propriétaire, Saskia Dolgana, est une femme des steppes aux bras musculeux, dépourvue de toute prétention. Originaire d'un village sur les rives de la Lynsk, elle a appris les techniques de la forge auprès de son père ; lorsque celui-ci mourut, Saskia reprit son commerce car son frère, parti à la guerre contre les kyazaks, n'en était pas revenu. Un beau jour, Saskia quitta son village pour se rendre à Kislev et sa conscience professionnelle fut outragée devant la mauvaise qualité des productions des forgerons de la cité. Elle résolut alors de montrer à ces citadins ramollis ce que c'était que du travail bien fait. Ses manières rudes et sa langue de vipère lui ont valu le sobriquet de Vierge de Fer, un surnom qui lui est resté et qui lui va comme un gant. Les objets produits dans cette grande forge sont simples et fonctionnels, mais chaque pièce est estampillée d'une inscription qui dit : « garanti incassable ». Jusqu'à présent, cette maxime s'est toujours vérifiée.

24. Le Sentier Tortueux

On dit souvent qu'au Kislev, on trouve treize diseuses de bonne aventure à la douzaine et cela est encore plus vrai dans la cité de Kislev. Le Sentier Tortueux est le nom de l'échoppe de l'une de ces devineresses, installée sur la perspective Koztowny et qui dévoile son avenir à une clientèle fortunée. Ceux qui fréquentent cette pythonisse ne se rappellent généralement pas de ce qui s'est passé durant leur visite, à l'exception de la prédiction qu'on leur a faite en échange d'une bonne poignée d'or. Au fil des années, de nombreux chasseurs de l'occulte à l'âme soupçonneuse ont essayé d'enquêter sur cette devineresse sans nom, mais chacun d'eux est toujours ressorti de sa boutique légèrement perplexe, avec la sensation que tout allait bien et des souvenirs extrêmement vagues de la conversation. En vérité, les prédictions de la diseuse de bonne aventure du Sentier Tortueux sont tellement nébuleuses qu'il est vraiment difficile de savoir si elles sont exactes ou non et pourtant sa clientèle lui reste fidèle.

25. Le Reliquaire d'Alexeï Urskoy le Bienheureux

Fièrement dressé à l'extrémité de la perspective Urskoy, le Reliquaire d'Alexeï Urskoy le Bienheureux est un monastère aux hautes murailles de pierres grises, qui est consacré à tous les grands héros du Kislev. C'est à l'intérieur de son épaisse enceinte, très semblable à une forteresse, que reposent les défunts souverains du Kislev, ainsi que ses généraux les plus héroïques. Le père de la Reine de Glace, le grand tsar Radii Bokha est enterré là et un tombeau a déjà été préparé pour la reine, en prévision du moment où le souffle de Morr passera sur son front. Cet impressionnant édifice était en réalité un refuge du temps où les souverains de la cité craignaient les assassinats, mais ce n'est plus qu'un mausolée entretenu par les fidèles serviteurs des tsars.

26. Le Lubjanko

À la fin de la Grande Guerre contre le Chaos, le tsar Alexis fut horrifié par la manière dont ses soldats blessés avaient été soignés et il décida immédiatement la construction d'un hôpital qui serait situé contre le rempart est de la cité. Trop d'hommes étaient morts inutilement à la suite de leurs blessures et Alexis était bien déterminé à faire en sorte que Kislev puisse s'enorgueillir de posséder le meilleur établissement de tout le Vieux Monde pour le traitement des blessures de guerre. Durant un certain temps, l'imposant bâtiment du Lubjanko abrita tous les blessés de guerre et ceux qui avaient été traumatisés par les horreurs qu'ils avaient vues. Hélas, il ne tarda pas à devenir un endroit où l'on se débarrassait sans distinction de tous les malades, aliénés et estropiés. Aujourd'hui, des étages entiers ne sont plus que des mouroirs où ceux qui ont été grièvement blessés sont abandonnés, laissés à pourrir pour les dernières misérables heures de leur existence.

Le Lubjanko est devenu le lieu où se retrouvent tous les infortunés : il est peuplé d'orphelins, de clochards, de malades, d'infirmes et de fous. Tous les miséreux viennent échouer entre ses murs ; sa façade de pierres noires et ses hautes murailles couronnées de pointes de fer sont là pour rappeler à tous la terrible destinée qui attend ceux qui partent à la dérive. Les mères menacent leurs enfants désobéissants de les abandonner dans ce lieu cauchemardesque et les soldats blessés prient tous les dieux de leur épargner le Lubjanko.

La nuit est un moment redoutable au voisinage du Lubjanko. Les hurlements des fous et les lamentations des mourants qui résonnent dans ses couloirs emplissent l'atmosphère d'une éprouvante cacophonie. C'est un endroit que la plupart des gens évitent. Les bâtisses délabrées qui l'entourent sont généralement désertes, de même que les rues et les criminels eux-mêmes fuient les avenues bruissantes d'échos qui entourent le mouroir qu'est devenu le Lubjanko. Les seuls qui osent s'aventurer dans les ténèbres hantées qui l'environnent sont des individus aux desseins particulièrement

malsains, mais même ceux-là se dépêchent de faire ce qu'ils ont à faire et ne traînent pas par là plus que nécessaire.

27. La perspective Urskoy

C'est la voie triomphale qu'empruntent les armées kislevites pour accompagner les défunts que l'on veut honorer jusqu'au Reliquaire d'Alexeï Urskoy le Bienheureux. La perspective Urskoy marque la frontière entre le quartier Merkantlny et la Dewastaziema, le quartier des pauvres. C'est une avenue peu fréquentée, de nos jours, sauf pour aller d'un quartier à l'autre, car elle ne conduit à aucune des portes de la cité. Les extrémités de la perspective Urskoy ne sont pas particulièrement peuplées, car qui désirerait vivre à l'ombre d'un monument dédié aux morts ou trop près du froid glacial du palais de la Reine de Glace ? La majorité des habitations et des commerces sont rassemblés vers le milieu, non loin de l'extrémité sud du pont Dorogo.

28. Le bastion des tchékistes

La plupart des souverains du monde possèdent leur propre réseau personnel d'espions et d'informateurs, mais aucun n'est aussi redouté que l'organisation des tchékistes du Kislev. Selon un adage bien connu, ce que les tchékistes estiment légal prend force de loi. Le quartier général fortifié de ces terribles représentants de la force publique est un bâtiment lugubre, entouré d'un haut rempart, auquel on ne peut accéder que par une lourde porte noire. Derrière cette porte s'étend une cour pavée, totalement nue, devant un bâtiment de pierres gris ombre, austère et sans fenêtres, à la façade percée d'une unique porte noire en son centre. L'intérieur de ce bastion recèle bien des tortures et bien des façons de mourir pour les ennemis de la tsarine et ceux qui conspirent dans la vénération des Dieux Sombres. Les armures et les uniformes noirs distinctifs des tchékistes sont connus et craints de tous les citoyens de Kislev. Ceux qui pénètrent à l'intérieur de leur forteresse sont considérés comme « disparus » et, en vérité, il y a fort peu de chances pour que quiconque les revoie vivants.

Sous la forteresse, un étroit passage briqueté descend vers de sinistres cachots ; les murailles éclairées à la lueur vacillante des bougies de ces caveaux ont vu d'innombrables souffrances et ces horreurs semblent à présent imprégner l'atmosphère comme une sorte de malédiction. La peinture écaillée des murs porte les traces d'anciennes éclaboussures de sang. Au bout du couloir, on peut discerner une solide porte de fer pourvue d'un grillage à hauteur de regard ; c'est la porte qui mène aux cellules. Elle s'ouvre sur une large galerie au sol jonché de paille, qui s'étire dans les ténèbres et dont les parois de brique sont interrompues à intervalles réguliers par des portes étroites en fer rouillé. L'air est empuanti d'une lourde odeur de sueur rance, de déjections humaines et de terreur. Se retrouver jeté dans les cachots des tchékistes équivaut à être condamné à une très courte vie de tortures, puis à la mort.

29. L'ambassade de l'Empire

Située derrière le temple d'Ulric, l'ambassade de l'Empire est installée tout près de la perspective Urskoy ; elle se trouve au bout d'une rue étroite, coincée entre deux grands bâtiments dont les ombres la plongent dans les ténèbres en permanence. La rue aboutit sur une vaste cour ornée en son centre d'une fontaine de bronze d'où coule une eau glaciale et bouillonnante qui sort d'un calice sacré. L'ambassade est protégée par une barrière de fer noir dans laquelle s'ouvre un large portail et une paire de gardes vêtus de l'élégante tenue bleu et rouge des soldats d'Altdorf se tient en faction devant le bâtiment. Sous l'ambassadeur Andreas Teugenheim, les bâtiments se sont détériorés faute de soins, mais son successeur, Kaspar von Velten, a fait le nécessaire pour lui rendre toute sa grandeur, bien qu'il n'ait pas vécu pour voir l'achèvement de l'œuvre qu'il avait commencée. On peut voir un buste en bronze de l'ambassadeur von Velten dans la cour et ce buste est devenu une sorte de talisman pour les soldats qui ont pris l'habitude de le toucher pour éloigner le mauvais sort.

30. Le temple d'Ulric

Il se trouve juste en face du temple de Dazh, de l'autre côté de la place Geroyev ; c'est un imposant édifice de pierres blanches, dont la porte de bois noir est flanquée de statues de loups grondant férocement. Le bâtiment est carré, couronné d'un dôme et présente un extérieur relativement simple et dépourvu de décorations. À l'intérieur, on trouve de nombreuses salles réservées aux prêtres et des salles d'entraînement car Ulric est un dieu guerrier qui attend de ses serviteurs qu'ils soient capables de se battre. Ce temple fut édifié sur le site d'un ancien sanctuaire d'Ursun, ce qui a failli mener les deux cultes à un affrontement sanglant (après d'innombrables et amères disputes). À la suite de cela, les partisans d'Ursun ont proclamé qu'ils n'érigeraient plus le moindre cairn ni la moindre pierre levée dans l'enceinte de la cité. Pour les plus dévots des fidèles d'Ursun, la cité de Kislev est à présent devenue un lieu sacrilège et ils pensent que ce n'est qu'une question de temps avant que le Père des Ours ne se décide à la foudroyer de son courroux.

31. Le marché Matin

Alors que le marché des Prédicateurs propose des objets manufacturés, le marché Matin est celui des produits frais : fruits, légumes, viande, pain. Des bateaux venus du sud remontent le fleuve et viennent décharger leurs marchandises à la Dokziema. Une fois là, un court trajet suffit pour amener ces denrées sur la place du marché. Ce marché tire son nom du fait que les meilleurs produits arrivent généralement sur les étals tôt dans la matinée et qu'à midi la plus grande partie des nourritures les plus fraîches et les meilleures ont déjà été vendues.

32. Fabor

Les précieux objets fabriqués par le maître artificier Murtok Fabor sont célèbres dans tout le Vieux Monde et recherchés des amateurs les plus raffinés. L'atelier du maître se situe dans l'ombre glacée du jardin d'Hiver et du théâtre Korotovsky. Ses appareils à mouvement d'horlogerie, ses œufs mécaniques et ses automates si réalistes qu'ils semblent vivants font le délice des enfants et des adultes aux quatre coins du Vieux Monde. Les secrets de leur assemblage et de leur fonctionnement ont déconcerté les plus doués des membres du Collège d'ingénierie d'Altdorf, à tel point que certains n'ont pas hésité à affirmer que de tels objets ne peuvent avoir été construits sans l'aide de la magie, ce qu'aucun ingénieur qui se respecte ne saurait approuver.

33. La distillerie « Le Joyau du Kislev »

Installé sur les berges de l'Urskoy, le Joyau du Kislev est une marque de kvas exportée dans l'Empire et partout ailleurs. Stola Ormanoff a fondé sa distillerie il y a sept ans, grâce à l'adaptation d'une authentique recette de famille, et il s'est bâti une excellente réputation. Son kvas est considéré comme une boisson de qualité et il est de plus en plus apprécié des riches aristocrates du quartier Koztowny, au point qu'il a même été servi durant l'entracte d'une pièce donnée au théâtre Korotovsky. Évidemment, de nombreuses personnes prétendent que sa recette est loin d'être aussi bonne que celle de leur propre famille, mais ces petites chicaneries n'ont pas empêché le Joyau du Kislev de devenir la boisson la plus en vogue à Kislev en ce moment.

34. La Tête de Roppsmenn

Cet établissement a la réputation d'être la taverne la plus agitée de la ville et on peut vraiment y voir une tête momifiée au-dessus du bar. Elle est tellement racornie et desséchée qu'il est impossible de dire s'il s'agit réellement d'une tête de Roppsmenn mais ceux qui ont le courage de contredire la patronne ne sont pas nombreux car il s'agit d'une ogresse venue de l'autre côté des Montagnes du Bord du Monde et son caractère n'est pas des plus amènes. Aucun client






ne connaît son nom; on l'appelle simplement la Grosse Aggie. Il y a des bagarres presque tous les soirs mais la qualité de la nourriture est si bonne, relativement parlant, et les portions sont si copieuses, que les clients reviennent toujours.

35. Les docks de l'Urskoy

C'est un quartier peu recommandable, peuplé de débardeurs au langage peu châtié, de grutiers, d'ouvriers de toutes sortes et de prostituées. Le langage qu'on y entend ferait rougir les oreilles d'une souillon de Marienburg et ceux qui espèrent rester en vie ne se risquent pas à se promener dans ces parages à la nuit tombée. Les vols et les meurtres sont la norme sur les docks. Lorsqu'ils viennent décharger leurs bateaux, les marchands font aussi vite que possible et doivent verser des sommes substantielles aux gangs du quartier pour avoir la certitude qu'une partie de leur chargement atteindra sa destination première. Les tavernes sont sans doute les pires de Kislev. Plus d'un noble qui avait pensé qu'il serait amusant de « s'encanailler » pour un soir a été repêché le lendemain matin, flottant sur l'Urskoy, pour être conduit au temple de Morr.

36. L'autel de Manann

L'autel de Manann est une longue structure de bois qui enjambe l'Urskoy. Il est décoré de toutes sortes de symboles marins : un dessin de vague s'écrasant sur la grève, des navires, de grands monstres des abysses. Bien sûr, la mer est loin mais le fleuve est ce qui s'en rapproche le plus pour les prêtres qui se trouvent dans cette partie du monde. Une couronne à cinq pointes est suspendue au-dessus des eaux et tous les bateliers tendent la main pour l'effleurer au passage afin d'invoquer la protection du dieu.

37. L'Aigle Manchot

L'ambiance de cette taverne située en lisière des docks est aussi houleuse que celles des autres établissements du quartier. L'*Aigle Manchot* a brûlé et a été reconstruit si souvent que personne ne saurait se souvenir du nombre de fois où c'est arrivé ; à chaque fois, la taverne a été sauvée de l'anéantissement par la proximité du fleuve et ainsi, à chaque reconstruction, elle a été rebâtie sur les vestiges carbonisés du bâtiment précédent, ce qui donne au bar une odeur et une obscurité inimitables. Pour faire honneur à son étonnante capacité de régénérescence, son propriétaire, un Tiléen incroyablement optimiste du nom d'Alessandro Navolas, a peint une enseigne représentant un puissant phénix renaissant dans les flammes. Hélas, son talent de dessinateur laissant gravement à désirer, la plupart des gens ont pensé qu'il avait voulu représenter un aigle manchot et ce nom lui est resté, malheureusement pour Alessandro.

38. Le Rebord du Monde

Cette taverne a été baptisée ainsi car elle constitue une halte traditionnelle pour les soldats et les mercenaires qui veulent avaler un dernier verre avant d'entamer un voyage par-delà les Montagnes du Bord du Monde. Le fait que cette taverne se trouve sur le chemin qui mène à la *Main de Velours de Madame Katya* n'a rien d'une coïncidence, car il y a bien des choses qu'un homme peut avoir envie de faire avant de partir pour une région aussi dangereuse que les Montagnes du Bord du Monde. Chose rare pour une taverne de Kislev, l'ambiance y est plutôt calme et l'on n'y entend pas de musique car les clients sont généralement si consternés par la perspective de ce qui les attend et par leurs chances de survie que de telles frivolités risqueraient d'en inciter certain à échanger des coups de poing. Étant donné que tout le monde sait que les guerriers et les mercenaires viennent souvent boire ici, c'est également un lieu où ils peuvent trouver du travail. Ceux qui sont de retour de l'est deviennent souvent des habitués du *Rebord du Monde*, car les dangers modifient le cœur d'un homme et nombre d'entre eux découvrent qu'ils préfèrent à présent l'atmosphère un peu sombre de cette taverne.

39 La Ferronnerie des Docks

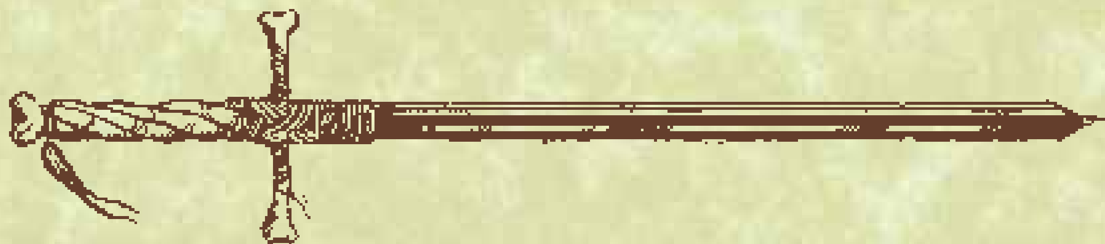
Chez ce forgeron, les moins fortunés peuvent se procurer à moindre prix des armes, des armures et d'autres articles de métal forgé. Toutefois, moindre prix signifie également moindre qualité. En règle générale, c'est la forge où se fournissent les travailleurs des docks et les bateliers qui arrivent de l'Empire sur leurs barges et qui n'ont pas besoin d'objets de très bonne facture. Les prix sont bas mais la production est souvent imparfaite et de mauvaise qualité.

40. La Main de Velours de Madame Katya

C'est l'un des plus tristement célèbres bordels de Kislev ; la maison a récemment connu un regain de fortune avec le départ de Vassily Chekatilo, le baron du crime qui contrôlait tous les lupanars de Kislev. De nombreuses rumeurs circulent au sujet de sa tenancière, Madame Katya. Certains prétendent qu'elle serait de sang noble, d'autres qu'il s'agirait d'une prêtresse de Shallya tombée dans la dépravation (une rumeur qui pourrait expliquer pourquoi ses filles sont les mieux soignées de la cité, en dépit du fait qu'elles travaillent si près de la crasse des docks et de ses habitants, plus répugnants encore). Pour une somme tout à fait raisonnable, les visiteurs peuvent espérer se distraire dans la discrétion ; néanmoins, comme c'est le cas pour beaucoup de choses à Kislev, ils en auront pour leur argent, mais rien de plus.

41. Le guet de la cité / Les soldats du feu

On trouve ces bâtiments de pierre à l'allure de forteresses, pourvus d'épaisses portes de bois et de meurtrières en guise de fenêtres, dans chacun des cinq grands districts de la cité. Chacun de ces bâtiments abrite la garnison du guet du quartier, les hommes qui sont chargés du maintien de l'ordre à l'aide de leurs matraques à bout ferré et qui sont investis de l'autorité de la loi. Dans une cité comme Kislev, leur tâche s'avère aussi ingrate que difficile et, bien qu'il ne soit pas aussi pénible de travailler dans le quartier Koztowny que de patrouiller la Dokziema, chaque secteur présente ses propres difficultés. Les effectifs varient mais il y a à peu près une cinquantaine d'hommes par caserne, répartis en équipes qui travaillent à tour de rôle. Ces hommes, qui assurent également la fonction de pompiers de la cité, se précipitent dès qu'une alerte au feu est lancée car les incendies représentent une menace mortelle dans une ville aussi densément peuplée que Kislev.










PERSONNAGES ET CARRIÈRES

« Par sang coule puissance de terre. Yha ? Si vous concentrez, pouvez sentir Veuve Vénérable dans chaque battement de cœur, dans chaque souffle. Kislev est terre. Terre est Kislev. Nous sommes Kislev ! »

— Baba Doya, staraja vedma

Chapitre VIII

Des dresseurs d'ours au torse de taureau aux sorcières de glace si distantes, des brutaux tchékistes aux cavaliers ailés à la mine sinistre, le Kislev propose un vaste éventail de perspectives pour les personnages. Ce chapitre vous présente tout ce dont vous aurez besoin pour créer et jouer un tel personnage.

Pour créer un personnage kislevite, il vous suffit de suivre la plupart des étapes de *WJDR*. Les quelques fois où le système de création diffère, les règles et procédures à appliquer sont indiquées ici, pour donner de véritables autochtones de cette contrée rugueuse et hivernale.

DEUX TRIBUS

Le Kislev est une nation réunissant deux ethnies distinctes : les Ungols et les Gospodars. Bien qu'elles soient toutes deux humaines, elles diffèrent sur de nombreux points. Voici un aperçu de ces deux tribus, afin que vous puissiez choisir celle qui correspond le mieux à votre idée de personnage.

Les Gospodars

Les puissants et opulents Gospodars résident essentiellement dans les régions méridionales du Kislev. Presque toute l'élite dirigeante, notamment les tsars et les tsarines, sont d'ascendance gospodar. La langue et les croyances de l'ethnie dominent la société kislevite. Le culte gospodar d'Ursun l'Ours est en particulier le plus influent de tout le Kislev, même dans la plupart des communautés ungols. Les femmes gospodars, dont la beauté et la peau claire sont renommées dans tout le Vieux Monde, ont les mêmes droits que les hommes, ce qui peut surprendre voire troubler les étrangers qui n'ont pas l'habitude d'une telle égalité.

Les Gospodars sont grands et imposants, avec des traits fins qui apparaissent comme exotiques ou insolites aux étrangers. Leur peau est naturellement pâle, bien que ceux qui errent à travers l'oblast soient aussi tannés que les hommes des tribus ungols. Leurs cheveux souvent raides vont du noir de jais (aux reflets presque bleus) au roux, en passant par le blond. Certains enfants bénis naissent avec une pilosité blanche ou argentée ; on interprète cela comme un signe que les esprits de la terre destinent la personne à de grandes prouesses.

Les Ungols

Les Ungols, moins nombreux, occupent surtout le nord. Leurs communautés s'étendent jusqu'au cœur du dangereux Pays des Trolls, où ils furent repoussés par les Gospodars il y a bien longtemps. Des krugs nomades de cavaliers ungols errent à travers l'oblast, jusqu'au col du Sang Noir, certains ayant plus en commun avec les maraudeurs kyazaks qu'avec tout autre Kislevite. Il s'agit d'un peuple très spirituel à l'histoire fière et ancienne. Ils ont leur propre langue, même si elle est de moins en moins vivante. Les femmes ungols ont les mêmes droits que les hommes, certains krugs étant matriarcaux.

Il y a une différence notable entre les populations gospodars du sud et leurs cousins plus rustiques du nord. Les Ungols sont plus trapus et robustes, avec une ossature lourde et une puissante musculature. Ayant grandi dans le climat âpre qui est le leur, ils sont habitués aux conditions les plus dures et peuvent supporter presque toutes les intempéries. Les Ungols présentent généralement des traits anguleux et des paupières lourdes. Leur bouche affiche naturellement une sorte de moue qui leur donne un air taciturne. Les Ungols ont la peau rugueuse et basanée au niveau des mains et du visage, et leurs yeux sont noirs. Leurs cheveux raides et épais sont également presque toujours noirs. Cette ethnie vivant plus près des régions de la Terre des Ombres, corruptrice de chair, beaucoup d'Ungols sont de sang mêlé. Leurs ancêtres sont aussi souvent Gospodars, Roppsmenn, mais également Norses et Kurgans. C'est ainsi que la couleur de leur peau peut être plus claire et que plus d'un Ungol présente une étrange chevelure

rousse ou des yeux bleus ou verts. De fait, en raison des nombreuses incursions venues du nord, beaucoup d'Ungols ont les yeux ou les cheveux colorés, voire une stature qui n'a rien à voir avec celle qui caractérise normalement leur ethnie.

Règle optionnelle : sang mêlé

De nombreux Kislevites sont d'ascendance métissée, ni véritablement gospodars ni complètement ungols. Avec l'accord de votre MJ, vous pouvez interpréter un tel personnage. Pour ce faire, jouez 1d10 pour les compétences, les talents et chaque table d'historique. Sur un résultat de 1 à 5, appliquez le résultat correspondant aux Gospodars. Sur un résultat de 6 à 10, appliquez celui des Ungols. L'ethnie de vos compétences est celle qui vous a élevé et intervient pour le jet de détermination de votre carrière de départ.

Les personnages au sang mêlé sont souvent les cibles des racistes et des sectaires, et risquent de connaître des difficultés d'intégration au sein de chaque ethnie kislevite. Si cela peut engendrer des situations de jeu très intéressantes et constituer une motivation suffisante pour mener une vie d'aventurier, c'est parfois dur à gérer pour certains joueurs. C'est pourquoi nous conseillons au MJ de n'autoriser les personnages au sang mêlé que si l'ensemble du groupe est prêt à surmonter les obstacles que cela implique.

Traits raciaux kislevites

Les Kislevites mènent une vie différente de celle des citoyens de l'Empire de Sigmar. Pour l'illustrer, vous pouvez remplacer les traits raciaux humains de *WJDR* par ceux des tribus suivantes.

Gospodar

Compétences : Connaissances générales (Kislev), Langue (kislevarin), Résistance à l'alcool.
Talents : 2 talents donnés par la **Table 2–4 : détermination aléatoire des talents**, page 19 de *WJDR*.

Ungol

Compétences : Connaissances générales (Kislev), Équitation, Langue (kislevarin *ou* ungol).
Talents : Résistance accrue, 1 talent donné par la **Table 2–4 : détermination aléatoire des talents**, page 19 de *WJDR*.

Règle optionnelle : traits provinciaux

Au lieu de vous limiter aux traits raciaux kislevites ci-dessus, vous pouvez recourir aux traits provinciaux suivants. Ceux-ci se rapportent au découpage géographique de la **Table 8–5 : lieu de naissance** (cf. **Chapitre VI : l'oblast** pour plus de détails).

L'est

Les Kislevites orientaux reçoivent les compétences et talents suivants :

Gospodar

Compétences : Connaissances générales (Kislev), Langue (kislevarin), Résistance à l'alcool.

Talents : Affinité provinciale (Kislev oriental), Guerrier né, 1 talent déterminé aléatoirement.

Ungol

Compétences : Connaissances générales (Kislev), Équitation *ou* Métier (mineur), Langue (kislevarin *ou* ungol).
Talents : Affinité provinciale (Kislev oriental), Résistance accrue, 1 talent déterminé aléatoirement.

Le nord

Les Kislevites septentrionaux reçoivent les compétences et talents suivants :

Gospodar

Compétences : Connaissances générales (Kislev), Intimidation *ou* Résistance à l'alcool, Langue (kislevarin).
Talents : Affinité provinciale (Kislev septentrional), Guerrier né *ou* Menaçant, 1 talent déterminé aléatoirement.

Ungol

Compétences : Connaissances générales (Kislev) *ou* Survie, Équitation *ou* Soins des animaux, Langue (kislevarin *ou* ungol).
Talents : Affinité provinciale (Kislev septentrional), Résistance accrue, 1 talent déterminé aléatoirement.

Le sud

Les Kislevites méridionaux reçoivent les compétences et talents suivants :

Gospodar

Compétences : Commandement *ou* Marchandage, Connaissances générales (Kislev), Langue (kislevarin), Résistance à l'alcool.
Talents : Affinité provinciale (Kislev méridional), 1 talent déterminé aléatoirement.

NOUVEAU TALENT : AFFINITÉ PROVINCIALE

Description : vous connaissez votre région natale comme votre poche. Choisissez une province ou région comme pays d'origine. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Connaissances générales qui y sont associés.

RÈGLE OPTIONNELLE : BRISER LA BARRIÈRE DE LA LANGUE

Si votre campagne se déroule hors du Kislev, vous pouvez remplacer l'une de vos compétences de carrière de départ par la compétence de Langue qui vous convient. Vous pourrez acheter la compétence remplacée plus tard en dépensant des points d'expérience, ce que vous devrez faire pour achever votre carrière de départ.

Ungol

Compétences : Commérage *ou* Soins des animaux, Connaissances générales (Kislev), Langue (kislevarin).
Talents : Affinité provinciale (Kislev méridional), Résistance accrue, 1 talent déterminé aléatoirement.

L'ouest

Les Kislevites occidentaux reçoivent les compétences et talents suivants :

Gospodar

Compétences : Connaissances générales (Kislev), Intimidation *ou* Langue (kislevarin, reikspiel), Résistance à l'alcool.
Talents : Affinité provinciale (Kislev occidental), 1 talent déterminé aléatoirement.

Ungol

Compétences : Connaissances générales (Kislev), Langue (kislevarin), Soins des animaux *ou* Survie.
Talents : Affinité provinciale (Kislev occidental), Résistance accrue, 1 talent déterminé aléatoirement.

HISTORIQUE

TABLE 8-1 : TAILLE

Ces tables remplacent leurs équivalents de *WJDR*.

	Femme	Homme
Gospodar	1,55 m + (1d10 x 2,5 cm)	1,62 m + (1d10 x 2,5 cm)
Ungol	1,40 m + (1d10 x 2,5 cm)*	1,52 m + (1d10 x 2,5 cm)*

* Si vous obtenez un 10, ajoutez 1d10–1 x 2,5 cm.

TABLE 8-2 : COULEUR DES CHEVEUX

1d10	Gospodar	Ungol
1	Blanc	Châtain
2	Blond cendré	Châtain roux
3	Blond	Brun
4	Roux	Auburn
5	Châtain clair	Auburn
6	Châtain	Noir
7	Brun	Noir
8	Auburn	Noir
9	Noir	Noir aux reflets bleus
10	Noir aux reflets bleus	Au choix du MJ

TABLE 8-3 : COULEUR DES YEUX

1d10	Gospodar	Ungol
1	Gris clair	Gris
2	Gris	Noisette
3	Gris-bleu	Marron
4	Bleu	Gris foncé
5	Ambre	Marron foncé
6	Vert	Ocre
7	Noisette	Noir
8	Marron	Noir-bleu
9	Marron foncé	Noir-mauve
10	Noir	Au choix du MJ

TABLE 8-4 : LA MALÉDICTION DE LA VEDMA

Cette table correspond aux malédictions de la vedma des personnages ungols. La tradition veut que les staraja vedma prononcent à la naissance des Ungols un acte perçu comme dangereux pour l'enfant. Généralement, les malédictions sont mineures et simples à éviter. Mais quand on les enfreint, c'est le moment pour le MJ de se montrer inventif en termes de répercussions. Un esprit de la terre est-il convoqué ? Le personnage subit-il le mauvais œil ? C'est au MJ de trouver ce qui convient le mieux à sa partie.

1d100	La vedma caquette sa malédiction…
01–05	*Les doigts de cet enfant ne devront jamais porter d'anneau.*
06–10	*La Terre ne tolérera pas que cet enfant chante à cheval !*
11–15	*Cet enfant ne devra pas manger de baie cueillie par la main d'une femme.*
16–20	*Privé à jamais sera cet enfant de couper les cheveux à la lame.*
21–25	*Je proscris le bain à la lueur de Morrslieb pour cet enfant.*
26–30	*Cet enfant ne devra jamais jurer ou blasphémer !*
31–35	*Je défie cet enfant de porter du noir les jours de fête.*
36–40	*Cet enfant n'a pas le droit de dormir sur un tapis de laine !*
41–45	*Malheur à cet enfant s'il pêche quand Dazh s'embrase.*
46–50	*Cet enfant ne devra pas contredire mère, grand-mère ou femme-médecine.*
51–55	*Cet enfant ne devra jamais boire au crâne ou à la corne.*
56–60	*Ne laissez pas cet enfant seul en montagne.*
61–65	*La fourrure blanche est proscrite de la vie de cet enfant.*
66–70	*Ne laissez pas cet enfant étreindre un bébé.*
71–75	*Maudit sera cet enfant s'il dépouille lapin ou renard, ou même ours.*
76–80	*Il ne faut pas laisser cet enfant se laver quand Mannslieb est ailleurs.*
81–85	*Cet enfant ne doit jamais monter à cheval quand chante le coq.*
86–90	*Jamais cet enfant ne devra déranger les bêtes à mains ou pieds dans leur sommeil.*
91–95	*Cet enfant ne pourra jamais porter d'amulette d'or ou de jais.*
96–100	Inventez votre propre malédiction (avec l'accord du MJ) ou retirez.

TABLE 8-5 : LIEU DE NAISSANCE

Votre premier jet détermine dans quelle partie du Kislev vous êtes né, tandis que le second définit la taille de la communauté de naissance. Si le résultat est « Ville », cela signifie que vous êtes né à Praag ou Bolgasgrad si vous êtes de l'est, à Erengrad si vous êtes de l'ouest et à Kislev si vous êtes du sud ; si vous êtes du nord, vous devez rejouer le second jet. Lorsque vous obtenez un résultat autre que « Ville », vous pouvez choisir un site approprié dans le **Chapitre VI : L'oblast** ou consulter la **Table 8–6 : noms de communautés** pour laisser le hasard décider du nom de votre lieu de naissance. Si vous obtenez « Expatrié », reportez-vous à la **Table 8–7 : expatriés**.

1d10	Gospodar	Ungol
1	Le nord	Le nord
2	L'est	Le nord
3	L'est	Le nord
4	L'ouest	L'est
5	L'ouest	L'est
6	Le sud	L'est
7	Le sud	L'ouest
8	Le sud	L'ouest
9	Le sud	Le sud
10	Expatrié	Le sud

1d10	Gospodar	Ungol
1	Ville	Rejouez sur la colonne Gospodar
2	Ville	Ville
3	Grande stanitsa	Stanitsa de l'oblast
4	Stanitsa	Petite stanitsa de l'oblast
5	Stanitsa de l'oblast	Tirsa de l'oblast
6	Petite stanitsa	Petite tirsa de l'oblast
7	Grande tirsa	Avant-poste militaire
8	Tirsa	Grand krug nomade
9	Tirsa de l'oblast	Krug nomade
10	Avant-poste militaire	Nomade

TABLE 8-6 : NOMS DE COMMUNAUTÉS

Cette table permet de créer des noms de communautés kislevites. Chaque nom comprend deux éléments, sachant qu'on joue les dés pour chacun d'entre eux, avant de les associer pour donner le nom du site.

1d100	Premier élément	Deuxième élément	1d100	Premier élément	Deuxième élément
01–02	Arvam–	–ala	51–52	Lebl–	–oko
03–04	Astr(a)–	–arla	53–54	Luch–	–ora
05–06	Bal(a)–	–avtra	55–56	Milkav–	–orod
07–08	Belgor–	–cirk	57–58	Mir–	–ov
09–10	Bor(o)–	–cyno	59–60	Morav–	–ova
11–12	Byl(a)–	–dora	61–62	Nekol–	–ovny
13–14	Chebok–	–ebya	63–64	Nov–	–ovsk
15–16	Chern(o)–	–eny	65–66	Och(a)–	–ovya
17–18	Cho(i)–	–enya	67–68	Ples–	–polve
19–20	Dahzs–	–esh	69–70	Pomez–	–ryeka
21–22	Dedog–	–esk	71–72	Radog(o)–	–rya
23–24	Dern–	–evo	73–74	Res–	–sara
25–26	Enis–	–evka	75–76	San–	–sin
27–28	Ems–	–grad	77–78	Sepuk–	–sk
29–30	Gers–	–hov	79–80	Smol–	–ski
31–32	Gor(o)–	–inski	81–82	Temn(i)–	–shenk
33–34	Hosch–	–itsy	83–84	Tor(o)–	–tra
35–36	Iar(o)–	–ka	85–86	Ugr(o)–	–unov
37–38	Iger–	–khan	87–88	Ursz–	–va
39–40	Kalinin–	–kij	89–90	Uvet–	–vic
41–42	Kam–	–les	91–92	Volt–	–ya
43–44	Konin–	–lev	93–94	Vit–	–yno
45–46	Kras(i)–	–most	95–96	Zhed–	–yper
47–48	Kysl(y)–	–ny	97–98	Zhid(i)–	–za
49–50	Kz(a)–	–nya	99–100	Zven(i)–	–zy

RÈGLE OPTIONNELLE : EXPATRIÉS KISLEVITES

On trouve des communautés kislevites dans tout le Vieux Monde. Si votre personnage est un Kislevite qui a grandi dans un autre pays, vous pouvez recourir aux règles suivantes, avec l'accord de votre MJ.

Remplacez Connaissances Générales (Kislev) par la compétence de Connaissances Générales associée à votre lieu de naissance. En outre, vous pouvez remplacer l'une de vos compétences de carrière de départ par la compétence de Langue appropriée. Toute compétence remplacée doit être achetée plus tard en acquittant les xp correspondants, pour pouvoir achever la carrière de départ.

TABLE 8-7 : EXPATRIÉS

Cette table indique le lieu de naissance des expatriés kislevites.

1d10	Nation	1d10	Nation
1	L'Empire (Ostermark)	6	Le Pays Perdu
2	L'Empire (Ostland)	7	Bretonnie
3	L'Empire (Talabecland)	8	Tilée
4	L'Empire (autre)	9	Estalie
5	Norsca	10	Principautés frontalières

TABLE 8-8 : NOMS GOSPODARS

Aussi loin que l'on remonte dans leurs archives, les Gospodars ont employé les mêmes conventions d'attribution de nom. Ils peuvent compter jusqu'à trois noms : un prénom, un matronyme (nom hérité du prénom de la mère) et un nom de famille (également transmis par la mère). Le nom de certaines familles gospodars est oublié depuis longtemps, si bien que les descendants ne portent plus qu'un matronyme. Dans ce cas, certains s'attribuent un nouveau nom de famille issu du matronyme d'une ancêtre particulièrement notable. D'autres familles ne recourent justement qu'au nom de famille.

Pour trouver un prénom ou un nom de famille, consultez la colonne appropriée de la table. Si vous souhaitez un matronyme pour votre personnage, déterminez un prénom féminin et ajoutez « -syn », qui signifie « fils de » ou « -doch » pour « fille de ». C'est à vous de décider si en plus du prénom, vous voulez que votre personnage ait un matronyme, un nom de famille ou les deux.

1d100	Masculin	Féminin	Nom de famille
01–02	Aleksandr	Aleksandra	Aisenyev
03–04	Alexei	Anastasia	Aznabaev
05–06	Anastas	Bela	Bondarenko
07–08	Antal	Beledna	Bukosky
09–10	Beledni	Chagina	Chekatilo
11–12	Boris	Darya	Chzov
13–14	Boroda	Dazhia	Dazhdalev
15–16	Borodyn	Devora	Dzamvin
17–18	Chagin	Elena	Ekomov
19–20	Dazhja	Evdokiya	Eltsov
21–22	Demitirii	Evelina	Fedokova
23–24	Dmirov	Fyodorya	Filypov
25–26	Douko	Irina	Gavrilov
27–28	Fyodor	Irisa	Golitsyn
29–30	Gaspar	Ivana	Harkovsyn
31–32	Igyor	Kazimira	Iltchenko
33–34	Ivan	Katarina	Ipatiev
35–36	Kazimir	Lubova	Jakov
37–38	Kubah	Lukyana	Jelavic
39–40	Kvetlai	Lusha	Kostina
41–42	Lukyan	Makrina	Krasnyi
43–44	Madorin	Matryona	Kudrov
45–46	Makari	Minodora	Lebedyenko
47–48	Maksim	Militsa	Lyakhova
49–50	Mikhail	Mikhaila	Moroshkyn

1d100	Masculin	Féminin	Nom de famille
51–52	Mitri	Mishka	Mozorov
53–54	Nicolai	Natalya	Nikodoch
55–56	Novgo	Nadyezhda	Novosi
57–58	Oleg	Nicolja	Olgavnuka
59–60	Pavel	Olga	Ovinko
61–62	Ptor	Orlenda	Polursunov
63–64	Pyotr	Pavla	Pronin
65–66	Radii	Svetlana	Putortin
67–68	Sevhim	Talika	Rebikov
69–70	Silvestr	Tamara	Rybkin
71–72	Stepan	Tatiana	Shalaev
73–74	Sorca	Torlana	Skvortskov
75–76	Tordimir	Tornaida	Synsov
77–78	Ursuni	Tsvetkova	Taalychev
79–80	Vaja	Ursola	Tereskovna
81–82	Valantyn	Ursuka	Tyurin
83–84	Valery	Valentyna	Ulrikov
85–86	Vassily	Varvara	Uritsdo
87–88	Viktor	Vasalisa	Vdovyn
89–90	Vitali	Viktoria	Verepaev
91–92	Vladimir	Yelena	Wuloshyn
93–94	Vlasi	Yevgenya	Yakushkin
95–96	Yarogni	Yuliana	Zakarova
97–98	Yuri	Yurina	Zinoviev
99–100	Yvgeni	Zoya	Zubov

MATRONYMES

Les matronymes kislevites peuvent prendre d'autres formes que le suffixe « -syn » ou « -doch ». Les conventions varient d'une région à l'autre, certaines familles ayant des pratiques aussi chenues que l'hiver de ce pays.

C'est ainsi qu'à Erengrad, par exemple, il est courant d'utiliser « Syn- » et « Doch- » comme préfixes, et non comme suffixes. Dans certaines communautés de l'oblast, proches des Montagnes du Bord du Monde, de nombreuses familles tirent leur nom de leur grand-mère maternelle, et non de leur mère, en ajoutant le suffixe « -vnuk » (petit-fils) ou « -vnuka » (petite-fille). À Praag, on ajoute souvent « -vdova » (veuve) au nom de la mère quand le père est mort. Et à Kislev, les suffixes « -syn » et « -doch » sont souvent raccourcis en « -yn » et « -do » ou remplacés par « -ich » et « -vitch », tradition particulièrement présente chez les lignées de la noblesse.

TABLE 8-9 : DIMINUTIFS GOSPODARS

Les Gospodars ont l'habitude de recourir aux diminutifs entre amis et membres d'une même famille. La forme prise par ces surnoms affectifs peut varier et présente parfois peu de ressemblances avec le prénom d'origine. Pour déterminer un diminutif aléatoirement, choisissez une syllabe ou une consonne du prénom et ajoutez-y un élément de cette table.

1d10	Élément	1d10	Élément
1	–a	6	–oshka
2	–asha	7	–ta
3	–inka	8	–usha
4	–lenka	9	–yan
5	–lka	10	–yasha

TABLE 8-10 : NOMS UNGOLS

Avant l'arrivée des Gospodars, les Ungols employaient des noms mixtes associés à une épithète permettant de distinguer les individus, du genre « Gurban le Fort » ou « Gurban la Cavalière ». Mais après un millénaire de domination gospodar, cette tradition s'est peu à peu perdue et de nombreux Ungols portent désormais un nom gospodar.

Pour déterminer un nom ungol, jouez 1d10 : sur un résultat de 1 à 5, consultez la **Table 8–8 : noms gospodars** ; sur un résultat de 6 à 10, référez-vous à la **Table 8–10 : noms ungols**. Les noms ungols sont autant féminins que masculins, ce qui a le chic pour troubler les étrangers. La tradition ungol ne recourt pas aux noms de famille ou leur équivalent. Le fait est que leurs noms sont aujourd'hui assez peu courants, si bien qu'ils n'ont pas besoin de cette distinction supplémentaire pour se singulariser.

1d100	Nom	1d100	Nom
01–02	Anatai	51–52	Negan
03–04	Artzyn	53–54	Nevniz
05–06	Baichu	55–56	Noga
07–08	Belgutai	57–58	Nyvena
09–10	Chaglyn	59–60	Ogulai
11–12	Chamuka	61–62	Osul
13–14	Dazhyn	63–64	Puntseg
15–16	Dorben	65–66	Shirleg
17–18	Eiyi	67–68	Suren
19–20	Erdai	69–70	Syrtak
21–22	Ghazan	71–72	Tabani
23–24	Gurban	73–74	Torus
25–26	Gyulk	75–76	Tuli
27–28	Hurdin	77–78	Tumen
29–30	Hyalgin	79–80	Tymuder
31–32	Inalchin	81–82	Tylik
33–34	Isukin	83–84	Tzarin
35–36	Jaran	85–86	Ulagan
37–38	Jalyv	87–88	Unegen
39–40	Juchin	89–90	Vachir
41–42	Khardu	91–92	Vechil
43–44	Khavai	93–94	Vechkin
45–46	Maikin	95–96	Yurin
47–48	Mochir	97–98	Yusin
49–50	Nasan	99–100	Yveg

CARRIÈRES

Toutes les carrières de *WJDR*, ou presque, sont adaptées à des personnages kislevites, même si certaines demandent quelques ajustements.

Les carrières de base appropriées figurent dans la **Table 8–11 : carrière de départ**. Les seules carrières avancées qui méritent plus d'attention sont celles de Sorcier (en raison des sorcières kislevites, toutes femmes), Chevalier (en raison des Cavaliers ailés), Pistolier (cf. Archers montés) et celles qui ne sont pas conçues pour les humains.

Pour adapter une carrière de *WJDR* à un personnage kislevite, il suffit de remplacer toutes les occurrences de Connaissances générales (Empire) par Connaissances générales (Kislev), et Langue (reikspiel) par Langue (kislevarin), et réciproquement. Par ailleurs, ajoutez « *ou* Connaissances générales (Empire) » aux autres choix de Connaissances générales, et « *ou* Langue (reikspiel) » aux autres choix de Langue.

NOUVELLES CARRIÈRES

Ce supplément vous propose seize nouvelles carrières. Les carrières de base accessibles aux personnages non kislevites obéissent à des règles spéciales que l'on trouve dans leur description détaillée.

Carrières de base	Carrières avancées	Carrières de base	Carrières avancées
Apprentie sorcière (G)	Ambassadeur	Maquignon	Matriarche vedma (U)
Conducteur de bestiaux	Sorcière de glace (G)	Nomade de la steppe (U)	Staraja vedma (U)
Dresseur d'ours	Ataman (K)	Streltsi (K)	Archer monté (U)
Femme-médecine (U)	Cavalcadour Cavalier Ailé (G)	Tchékiste (K)	Vierge de glace (G)

(G) Ces carrières sont réservées aux Gospodars. (K) Ces carrières sont réservées aux Kislevites des deux ethnies. (U) Ces carrières sont réservées aux Ungols.

TABLE 8-11 : CARRIÈRE DE DÉPART

Carrière	Gospodar	Ungol	Carrière	Gospodar	Ungol	Carrière	Gospodar	Ungol
Agitateur	01–02	01–02	Éclaireur	35–36	33–35	Mineur	68–69	67–69
Apprentie sorcière*	03–04	—	Escroc	37–38	36–37	Noble	70–71	70
Artisan	05–06	03–04	Étudiant	39–40	38	Nomade de la steppe	—	71–74
Bateleur	07–08	05–06	Fanatique	41–42	39	Passeur	72	75
Batelier	09–10	07–08	Femme-médecine*	—	40–41	Paysan	73–74	76–79
Bourgeois	11–13	09	Garde	43–44	42	Pêcheur	75	80–81
Bûcheron	14–15	10–11	Garde du corps	45–46	43–44	Pilleur de tombes	76–77	82
Charbonnier	16	12–13	Geôlier	47–48	45–46	Ratier	78–79	83–84
Chasseur	17–18	14–16	Gladiateur	49–50	47–48	Régisseur	80–81	85
Chasseur de primes	19–20	17–18	Hors-la-loi	51–52	49–51	Scribe	82–83	86
Chiffonnier	21	19–21	Initié	53–54	52–53	Serviteur	84–85	87–88
Chirurgien barbier	22–23	22	Kossar	55–57	54–55	Sorcier de village	86–87	89–90
Cocher	24	23	Maquignon	58–59	56–57	Spadassin	88–89	91–92
Collecteur de taxes	25–26	24	Marin	60	58	Streltsi	90–91	93
Conducteur de bestiaux	27–28	25–26	Matelot	61	59	Tchékiste	92–93	94
Contrebandier	29–30	27–28	Mercanti	62–63	60–62	Trafiquant de cadavres	94	95–96
Coupe-jarret	31–32	29–30	Mercenaire	64–65	63–64	Vagabond	95–96	97
Dresseur d'ours	33–34	31–32	Milicien	66–67	65–66	Valet	97–98	98
						Voleur	99–100	99–100

* Les personnages de sexe masculin qui obtiennent cette carrière sont Sorciers de village (ils peuvent choisir d'être Apprentis sorciers s'il s'agit d'expatriés de l'Empire).

TABLE 8-12 : ÉQUIPEMENT KISLEVITE

Article	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée†	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Arc (court kislevite)*	10 co	65	Armes ordinaires	3	16/32	Demi-action	Précise	Rare
Arc (kislevite de cavalerie)*	20 co	75	Armes ordinaires	3	34/68	Demi-action	—	Inhabituelle
Bannière ailée	12 co	50	—	—	—	—	Spéciale	Inhabituelle
Bannière ailée (hurlante)	14 co	55	—	—	—	—	Spéciale	Rare
Berdysh*	20 co	100	Armes lourdes	BF	—	—	Épuisante, percutante, rapide	Inhabituelle
Cheval (kislevite)	70 co	—	—	—	—	—	—	Courante
Cheval de guerre (kislevite)	280 co	—	—	—	—	—	—	Inhabituelle
Chien de berger	3 co	—	—	—	—	—	—	Très courante
Flèche (hurlante)	6 s	3	—	–2	—	—	Spéciale	Rare
Flèche (incendiaire)	4 s	3	—	–1	—	+1 demi-action	Spéciale	Inhabituelle
Flèche (perforante)	5 s	2	—	—	—	—	Perforante	Rare
Kibitka	2 co	150	—	—	—	—	—	Courante
Koumiss, outre	6 s	5	—	—	—	—	—	Assez courante
Kvas, bouteille	10 s	5	—	—	—	—	—	Courante
Ours dressé	400 co	—	—	—	—	—	—	Inhabituelle
Vêtements d'hiver	10 co	45	—	—	—	—	Spéciale	Très courante
Yourte	10 pa	30	—	—	—	—	—	Courante

* Ne peut être utilisé qu'à deux mains.
†Les portées sont exprimées en mètres ; si vous utilisez des cases, divisez simplement ces nombres par deux.

Équipement

Cette rubrique détaille les nouveaux articles accessibles aux personnages kislevites et indique leur disponibilité au Kislev. La disponibilité chute de deux crans (ex : de courante à inhabituelle) et le prix est doublé dans les autres nations du Vieux Monde.

Description des objets

Voici le détail des objets présents sur la **Table 8–12 : équipement kislevite**.

Arc (kislevite de cavalerie)

Arc recourbé en bois et en os ou en corne. L'arc kislevite de cavalerie est conçu pour offrir portée et puissance, la plupart des Ungols de la steppe apprenant à l'utiliser dès l'enfance.

Arc (court kislevite)

Version plus petite de l'arc kislevite de cavalerie, celui-ci présente une forme légèrement différente. Les arcs courts kislevites sont conçus pour une grande précision à portée réduite.

Bannière ailée

Long étendard orné de plumes d'aigle. La qualité de ces bannières va de simples hampes sculptées aux véritables œuvres d'art incrustées de gemmes et d'or.

Bannière ailée (hurlante)

Bannière ailée dotée d'ouvrages en os qui émettent des sons stridents quand le vent s'y engouffre. Les personnages visés par la charge d'un cavalier ailé équipé d'une telle arme doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de ne pouvoir entreprendre qu'une demi-action à leur tour de jeu suivant. On ne peut être affecté par ce pouvoir plus d'une fois par rencontre.

Berdysh

Adaptation de la hallebarde conçue par les streltsi d'Erengrad. Connue sous le nom de bardiche dans l'Empire, cette hampe d'un mètre cinquante de long présente un large fer de soixante centimètres intégrant un cran pour stabiliser une arme à feu. La berdysh se plante dans un sol meuble au prix d'une demi-action, ce qui confère un bonus de +5 aux tests de Capacité de Tir d'un personnage qui s'en sert pour soutenir son arme à feu.

ET LA COULEUR LOCALE ?

La plupart des carrières du Kislev ont un nom différent de ce qu'on trouve dans *WJDR*. Ainsi, un Noble kislevite se fera appeler druzhina, tandis qu'un Aristocrate sera un boyard. Néanmoins, pour éviter la confusion, nous avons préféré recourir aux termes de *WJDR* lorsque nous faisons directement référence à une carrière. C'est pourquoi, alors qu'un hors-la-loi du nord est plutôt appelé kyazak, que l'intendant d'un ataman est un yésaül et qu'un champion aura le titre de droyaska (maître d'armes), pour les règles, ils restent respectivement un Hors-la-loi, un Intendant et un Champion.

Cheval (kislevite)

Les montures kislevites sont plus petites et plus robustes que les autres chevaux du Vieux Monde, leur crinière est plus épaisse et leur poitrail plus large.

CHEVAL KISLEVITE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	0	37 (3)	42 (4)	29	10	15	0

Compétences : Natation (F), Perception (Int +10)
Talents : Acuité auditive
Traits : Sens aiguisés

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 8 ; **Blessures :** 14
Armes : sabots (1d10–1)

Cheval de guerre (kislevite)

Animal violent au caractère fougueux. Bien que plus petits que les grands destriers du sud, les chevaux de guerre kislevites sont plus robustes et peuvent survivre avec une alimentation très limitée.

CHEVAL DE GUERRE KISLEVITE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	0	37 (3)	48 (4)	35	10	15	0

Compétences : Natation (F), Perception (Int +10)
Talents : Acuité auditive, Coups puissants
Traits : Armes naturelles (sabots), Sens aiguisés

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 8 ; **Blessures :** 16
Armes : sabots (1d10+4)

Chien de berger

Chien intelligent à l'allure souvent minable, il est le compagnon de bien des conducteurs de bestiaux. Reprenez le profil du chien que l'on trouve dans *WJDR*, en augmentant son Intelligence de +3.

Flèche (hurlante)

Flèche de près d'un mètre équipée d'une tête creuse en os. Quand elle file, l'air qui passe par la tête produit un son strident qui peut avertir les alliés et troubler l'ennemi ou le gibier.

Flèche (incendiaire)

Flèche d'un mètre vingt de long dotée d'une tête inflammable servant à embraser les bâtiments adverses et les ennemis, mais aussi à semer la panique dans leurs rangs.

Flèche (perforante)

Flèche de près d'un mètre de long équipée d'une lourde tête acérée en acier trempé conçue pour perforer les armures des maraudeurs du Chaos.

MONNAIE KISLEVITE

Les Kislevites utilisent trois types de pièces : les ducats d'or, les dengas d'argent et les pulos de cuivre (cf. *Arsenal du Vieux Monde*).

La frappe des ducats et des dengas change à chaque tsar ou tsarine, représentant le profil du monarque en question sur une face et le palais Bokha de l'autre. Le pulo présente une tête d'ours d'un côté et un aigle de l'autre.

Kibitka

Tente portative composée de plusieurs épaisseurs de peaux animales lourdement décorées, étayée par des piquets de bois (ou de grands os). Les kibitkas sont normalement rectangulaires, avec un accès encadré d'amulettes et pendentifs aux couleurs vives. L'exemple de la table correspond à une version pour 4 personnes. Pour les tentes plus grandes, ajoutez 10 pa et 20 enc par occupant supplémentaire.

Koumiss, outre

Boisson fortement alcoolisée tirée de la fermentation du lait de jument. Le koumiss est un produit ungol, mais on le retrouve désormais chez toutes les populations de l'oblast.

Kvas, bouteille

Alcool distillé limpide, très apprécié dans tout le Kislev. Le kvas est réputé pour être très fort et avoir des propriétés médicinales.

Ours dressé

Ours commun (cf. profil page 134) dressé. L'ours étant sacré au Kislev, en avoir un confère un bonus de +10 aux tests d'Expression artistique qui en tirent parti. Le MJ peut décider des tarifs locaux et de la disponibilité d'un tel animal dans ses scénarios, car la plupart des marchés n'en proposent pas et rares sont les Kislevites qui sont prêts à en acheter un.

Vêtements d'hiver

Tenue composée de lourdes fourrures, de lainages et d'épaisses pièces de cuir visant à se protéger du froid. Portée, elle confère un bonus de +10 aux tests d'Endurance visant à résister aux effets d'une exposition au froid, mais impose un malus de –5 à tous les tests d'Agilité.

Yourte

Tente facilement transportable, en piquets de bois et peaux animales. Les modèles les plus petits sont souvent simples et d'une imperméabilité parfois douteuse. Les yourtes plus grandes, certaines pouvant accueillir une famille entière de nomades, présentent des flancs verticaux et un toit conique. Pour les yourtes plus importantes, multipliez le prix et l'enc indiqués par le nombre de personnes qui peuvent l'occuper.

Nouvelles carrières

Les carrières suivantes conviennent aux personnages originaires du Kislev.

Ambassadeur (avancée, spéciale)

Dotés du pouvoir de parler au nom de leur souverain, les Ambassadeurs détiennent souvent une influence certaine au sein des diverses capitales nationales et provinciales du Vieux Monde. Au Kislev, ils travaillent sans relâche depuis leurs ambassades sécurisées, prêts à faire tout ce qui pourra attirer l'attention de la Reine de Glace. Certains sont choisis pour leurs goûts raffinés et leur capacité à gâter leurs rivaux comme leurs alliés de louanges et de présents soigneusement sélectionnés, tandis que d'autres le sont pour leur esprit vif, leur compréhension des réseaux d'espionnage et leur charisme indéniable. Quelles que soient leurs forces, tous les Ambassadeurs sont des kislevites bien nés, car la tsarine ne s'abaisserait jamais à accorder une audience à un paysan étranger.

Conditions spéciales : vous devez être de sang noble (avoir achevé la carrière de Noble) et être nommé par un gouvernement.
Accès : Aristocrate, Capitaine, Grand prêtre, Seigneur sorcier, Sorcière de glace

AMBASSADEUR

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	+10	+5	+10	+10	+30	+30	+40

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin (Soc) *ou* Charisme (Soc), Commandement (Cha), Commérage (Soc), Connaissances académiques (généalogie/héraldique *ou* histoire) (Int), Connaissances générales (deux au choix) (Int), Équitation (Ag), Expression artistique (acteur) (Soc), Langue (trois au choix) (Int), Lire/écrire (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int)
Talents : Dur en affaires *ou* Intrigant, Éloquence, Étiquette, Intelligent *ou* Orateur né, Linguistique *ou* Sociable
Dotations : les Ambassadeurs sont les représentants de leur gouvernement, à qui l'on a conféré le pouvoir d'agir au nom de leur pays. Ils doivent donc présenter à la hauteur de leurs ambitions. Les Ambassadeurs doivent disposer de plusieurs toilettes d'aristocrate de qualité exceptionnelle, beaucoup ayant également des bijoux de valeur pour agrémenter le tout. Tout Ambassadeur doit s'entourer d'un contingent de gardes (au moins six). Enfin, les Ambassadeurs sont souvent riches et doivent disposer de monnaie, de joyaux, d'objets d'art et autres biens, pour une valeur minimale de 1 000 co.
Débouchés : Aristocrate, Capitaine, Marchand, Politicien



Apprentie sorcière (base, spéciale)

Chaque année, les Apprenties sorcières émergent de l'oblast givré pour évaluer les fillettes gospodars transies. Les rares gamines qui démontrent un potentiel magique sont extraites de leur famille, qui ne les reverra probablement jamais. À peine femmes, elles sont menées au cœur de l'impitoyable hiver kislevite, où on leur enseigne les voies des reines-khans d'antan. Celles qui survivent (ce qui est rare) ne seront plus jamais les mêmes : elles deviennent froides, distantes, bien plus mûres que ne le suggère leur âge, et parfaitement conscientes de leur insignifiance devant la toute-puissance du cœur glacial de la Veuve Vénérable. Plus tard, les plus douées seront libérées par leurs maîtresses pour aller à leur guise en tant que « Vierges de glace ».



Condition spéciale : vous devez être de sexe féminin pour entreprendre cette carrière.
Accès : au choix.

APPRENTIE SORCIÈRE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	+10	+5	+10	+10	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Compétences : Connaissances académiques (magie) (Int) *ou* Intimidation (F), Connaissances générales (Kislev) (Int), Focalisation (FM), Langage mystique (magick) (Int), Langue (kislevarin) (Int), Orientation (Int) *ou* Perception (Int), Sens de la magie (FM), Survie (Int)

Talents : Dur à cuire *ou* Résistance accrue, Harmonie aethyrique *ou* Magie mineure (une au choix), Magie commune (glace)
Dotations : en raison des conditions extrêmes de leur formation, les Apprenties sorcières ont besoin d'un équipement de survie prenant généralement la forme de vêtements d'hiver robustes, d'un paquetage ou d'un sac en bandoulière, d'une flasque de kvas pour se réchauffer les os et de quelques jours de rations.
Débouchés : Envoûteur (cf. page 131 des *Royaumes de Sorcellerie*), Initié d'Ulric, Vierge de glace

Archer monté (avancée)

Les Archers montés ungols sont d'une précision diabolique et font partie des troupes de cavalerie les plus célèbres de tout le Vieux Monde. Leur adresse au cimeterre, à la lance et à l'arc de cavalerie est aiguisée par la traque des kyazaks sur la steppe Sans Fin, terre qu'ils patrouillent sans cesse sur ordre de la tsarine. Leur tactique la plus courante consiste à encercler l'ennemi et à lâcher une pluie de flèches. Tous les hommes ungols valides sur le front du Pays des Trolls sont tenus de combattre, notamment quand les maraudeurs du Chaos attaquent. Il est donc courant de trouver des femmes dans les rotas d'Archers montés du nord, tradition que les Kislevites du sud ont parfois du mal à accepter.

Accès : Cavalcadour, Noble, Nomade de la steppe, Paysan

ARCHER MONTÉ

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15	+25	+15	+15	+15	—	+15	+5

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement (Soc) *ou* Orientation (Int), Connaissances académiques (stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Kislev *ou* Pays des Trolls) (Int), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Langue (kislevarin *ou* ungol) (Int), Perception (Int), Résistance à l'alcool (E), Survie (Int)
Talents : Dur à cuire *ou* Sang-froid, Maîtrise (armes de cavalerie), Rechargement rapide *ou* Sur ses gardes, Tir de précision *ou* Tir en puissance



Dotations : les Archers montés sont tous des guerriers. Ils portent une veste et des jambières de cuir qui présentent souvent des porte-bonheur faits de mèches de cheveux et de morceaux de métal frappés par la foudre. Ils sont également bien armés : lance de cavalerie (équivalent de la demi-lance), arc kislevite de cavalerie avec un carquois de 20 flèches, 20 flèches perforantes et au moins 5 flèches hurlantes et 5 flèches incendiaires. Ils montent des chevaux de guerre kislevites équipés de selles et de harnais, ainsi que de tout ce qu'il faut pour survivre dans l'oblast, comme des fontes remplies de rations, d'outres d'eau et d'une yourte.
Débouchés : Capitaine, Cavalcadour, Franc-archer, Mercenaire, Nomade de la steppe, Pisteur, Vétéran

Ataman (avancée)



La plupart des communautés de l'oblast sont sous l'autorité d'un ataman (atamanka lorsqu'il s'agit d'une femme). Les atamans gospodars sont généralement des druzhinas dont la famille dirige localement depuis des générations. De leur côté, la plupart des Ungols élisent leurs atamans ou les sélectionnent selon d'obscures traditions souvent martiales, car l'essentiel de leurs nobles lignées a été décimé par les Gospodars il y a bien longtemps. Les responsabilités des atamans sont grandes, car ce sont eux qui gèrent toutes les questions locales d'importance, notamment sécuritaires et légales. Par ailleurs, si la communauté ne compte pas de prêtre, les atamans sont également chargés du bien-être spirituel de la population, et mènent les cérémonies et rituels religieux.

Accès : Capitaine, Cavalcadour, Noble, Vétéran

ATAMAN

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	+10	+5	+15	+5	+30	+20	+25

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme (Soc) *ou* Intimidation (F), Commandement (Soc), Commérage (Soc) *ou* Survie (Int), Connaissances académiques (droit *ou* histoire, stratégie/tactique *ou* théologie) (Int), Connaissances générales (Kislev *ou* Pays des Trolls) (Int), Équitation (Ag), Langue (kislevarin) (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int)
Talents : Éloquence, Sang-froid *ou* Sociable
Dotations : les atamans doivent apparaître comme des membres notables d'une communauté kislevite. Pour se distinguer des leurs, ils portent une *bulava*, masse cérémonielle (arme à une main de qualité exceptionnelle) que tous les Kislevites reconnaissent comme un symbole d'autorité.
Débouchés : Aristocrate, Politicien, Prêtre



Cavalcadour (avancée)

Les Cavalcadours sont responsables du bien-être, du dressage et de l'élevage des chevaux, et ils occupent des postes importants à tous les niveaux de la société kislevite. Chez les nomades des steppes, ils viennent souvent juste derrière les atamans, car leurs compétences assurent la survie de la communauté. Nul Cavalcadour n'est cependant plus puissant au Kislev que le *koniushy*, qui est le seigneur des chevaux attitré de la Reine de Glace. Ce boyard influent est non seulement responsable des écuries de la tsarine, mais également de ses chenils. C'est ainsi que sa fonction lui alloue une part non négligeable de la trésorerie de la souveraine, tout cela pour dresser et équiper les bêtes selon les normes les plus élevées.

Accès : Archer monté, Cavalier ailé, Conducteur de bestiaux, Éclaireur, Écuyer, Hors-la-loi, Maquignon, Mercenaire, Noble, Nomade de la steppe, Patrouilleur, Pisteur, Pistolier, Soldat.

CAVALCADOUR

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5	+15	+15	+10	+15	+20	+15	+25

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+5	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme (Soc), Conduite d'attelages (F), Dressage (Soc), Emprise sur les animaux (Soc), Équitation (Ag), Esquive (Ag) *ou* Résistance à l'alcool (E), Perception (Int), Soins des animaux (Int)

Talents : Dur à cuire *ou* Sang-froid, Force accrue, Maîtrise (armes paralysantes)

Dotations : le Cavalcadour a naturellement un cheval kislevite (éventuellement de guerre) comme monture, équipé d'une selle, d'un harnais et d'au moins une fonte pour transporter un toilettage et du fourrage. Les lassos et les fouets lui sont également utiles et, comme la plupart des Kislevites, les Cavalcadours portent une veste et des jambières de cuir.

Débouchés : Ataman, Archer monté, Cavalier ailé, Conducteur de bestiaux, Maquignon, Marchand, Sergent

Cavalier ailé (avancée)

Toute communauté gospodar forme chaque année une rota de Cavaliers ailés. Chaque printemps, de jeunes hommes impatients se joignent aux vétérans pour enfiler l'armure, au commandement du maître de la rota. Au son des pleurs féminins, ils chevauchent tandis que battent dans leur dos leurs bannières ailées. Tant qu'ils ne sont pas rentrés, on les appelle les « cavaliers morts », car on les regrette comme des défunts. Chaque rota de ces lanciers a sa propre personnalité. Certains régiments méridionaux rappellent les chevaliers impériaux, avec leurs fanions colorés, leurs armures ouvragées et leurs grandes peaux animales, tandis que les lanciers du nord de la Lynsk ressemblent plus aux nomades ungols, avec leurs grosses moustaches, leur houppe et leurs amulettes fourrées pour les protéger contre le mal.

Accès : Cavalcadour, Éclaireur, Kossar, Noble, Paysan, Streltsi

LES PREMIERS CAVALIERS AILÉS?

Les grottes de calcaire blanc de Zamak Spayenya cachent de nombreuses peintures rupestres d'un âge oublié. La plupart montrent des scènes de chasse avec des animaux stylisés, notamment des ours, des élans, des daims et des chevaux. Ces animaux ne sont néanmoins pas traqués par des hommes, mais par de grands centaures ailés.

Certains érudits kislevites pensent qu'il s'agit des Scythes qui occupaient autrefois l'oblast, mais d'autres s'insurgent contre cette version. Ils estiment quant à eux que les Scythes étaient humains et que c'était par métaphore qu'ils peignaient des centaures, pour illustrer le lien inaltérable entre l'homme et le cheval, tandis que les ailes imageaient un grand galop.

CAVALIER AILÉ

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25	+15	+15	+15	+15	—	+15	+15

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement (Soc) *ou* Orientation (Int), Connaissances académiques (stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Kislev *ou* Pays des Trolls) (Int), Équitation (Ag), Esquive (Ag) *ou* Soins des animaux (Int), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (kislevarin) (Int), Perception (Int), Résistance à l'alcool (E), Survie (Int)

Talents : Coups précis *ou* Coups puissants, Dur à cuire *ou* Résistance accrue, Maîtrise (armes de cavalerie)

Dotations : les Cavaliers ailés sont de redoutables guerriers, ce que leur tenue laisse présager. Tous ont au moins une armure complète de mailles, certains agrémentant le tout de quelques plaques. Une bannière ailée flotte dans leur dos. Au combat, ils chargent sur le champ de bataille comme le tonnerre, à dos de cheval de guerre kislevite équipé d'une selle et d'un harnais. Ils portent la lance, le cimeterre (arme à une main), le bouclier et au moins deux javelines. Enfin, ces héros ont toujours une bouteille de kvas sous la main, pour mieux résister aux nuits glaciales.

Débouchés : Capitaine, Cavalcadour, Pisteur, Vétéran



Conducteur de bestiaux (base)

De vastes troupeaux d'animaux domestiques traversent sans cesse l'oblast balayé par les vents, guidés des pâturages aux marchés, des marchés aux clients. Les infatigables Conducteurs de bestiaux qui assurent ces transferts peuvent couvrir plusieurs centaines de kilomètres avec leurs troupeaux, certains allant jusqu'à se rendre aux lointains marchés d'Ostermark et d'Ostland. La plupart des Conducteurs de bestiaux emploient des chiens peu amènes qui les aident à canaliser et garder les bêtes. Les beuglements et sifflements si particuliers qu'ils utilisent pour contrôler ces molosses animent quotidiennement l'oblast. Dans le sud plus civilisé, sont organisés des concours entre Conducteurs des bestiaux, pour déterminer celui qui maîtrise le mieux les animaux avec ses chiens, le vainqueur étant assuré de se voir proposer un contrat lucratif.

Accès : Cocher, Éclaireur, Messager, Nomade de la steppe

CONDUCTEUR DE BESTIAUX

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5	+10	+10	+5	+10	—	+5	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—



Compétences : Connaissances générales (Kislev *ou* Pays des Trolls) (Int), Dressage (Soc) *ou* Emprise sur les animaux (Soc), Équitation (Ag), Langue (kislevarin *ou* ungol) (Int), Orientation (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Soins des animaux (Int), Survie (Int)

Talents : Camouflage rural *ou* Grand voyageur, Maîtrise (armes paralysantes), Sens de l'orientation

Dotations : les Conducteurs de bestiaux ont au moins un chien de berger et un cheval kislevite équipé d'une selle et d'un harnais. Ils recourent en outre au lasso pour cerner les bêtes errantes. Ils ont toujours plusieurs jours de rations d'avance et quelques outres d'eau ou de kvas, ainsi qu'une yourte pour s'abriter. L'environnement périlleux qui est le leur nécessite le port d'une armure, généralement une veste et des jambières de cuir.

Débouchés : Bandit de grand chemin, Cavalcadour, Éclaireur, Hors-la-loi, Maquignon, Messager, Patrouilleur, Pisteur

Dresseur d'ours (base)

L'ours est sacré au Kislev. Il figure dans les mythes et légendes des deux tribus et le puissant culte d'Ursun le vénère. Les ours sont perçus comme l'incarnation vivante de la puissance, la robustesse et la force de la terre, ainsi que de toutes les difficultés endurées par les Kislevites. C'est pourquoi les boyards recrutent souvent des Dresseurs d'ours pour épauler leurs forces armées, l'animal faisant office de mascotte pour inspirer les troupes et parfois de bête de guerre. Les Kislevites se rassemblant en nombre pour voir les ours, les Dresseurs sont également courants au sein des célèbres cirques du Kislev et dans les rues des communautés en fête, où ils dansent et font semblant de se battre pour quelques piécettes.

Si vous avez tiré cette carrière et que votre personnage n'est pas kislevite, vous pouvez la remplacer par Bateleur avec l'accord de votre MJ.

Accès : Bateleur, Initié d'Ursun, Prêtre d'Ursun



DRESSEUR D'OURS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5	—	+10	+5	+5	—	+10	+5

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage (Soc) *ou* Résistance à l'alcool (E), Dressage (Soc), Emprise sur les animaux (Soc), Expression artistique (une au choix) (Soc) *ou* Perception (Int), Langue (kislevarin) (Int), Soins des animaux (Int)

Talents : Éloquence *ou* Réflexes éclair, Force accrue *ou* Sang-froid, Lutte *ou* Résistance accrue

Dotations : les Dresseurs d'ours savent bien qu'une légère protection est souvent salutaire contre les griffes d'un ours rebelle ou grognon, si bien que la plupart portent au moins une veste de cuir. De même, ils ont tous besoin d'un collier et d'une chaîne pour leur bête, et un fouet ou un aiguillon peut s'avérer utile. Un Dresseur d'ours débutant aura également besoin d'un ours, qu'il pourra élever jusqu'à la fin de sa carrière.

Débouchés : Bateleur, Gladiateur, Initié d'Ursun, Soldat

OURS DRESSÉ (SPÉCIALE)

Les Ours dressés sont dangereux, mais n'attaquent pas sans provocation. Néanmoins, par précaution, on ne les laisse pas en liberté et ils sont toujours enchaînés, d'autant qu'ils se montrent souvent imprévisibles quand leur maître n'est pas là.

Les Dresseurs d'ours peuvent pousser leur animal à entreprendre des actions de mouvement par le biais d'ordres grognés ou de gestes des mains. Ceci ne requiert aucun test de compétence. Si le Dresseur souhaite que son ours effectue un autre type d'action, il devra entreprendre une demi-action et réussir un test d'Emprise sur les animaux. Chaque degré de réussite oblige l'ours à répéter l'action en question pendant un round (si nécessaire). En cas d'échec, l'ours n'agit pas. Si le Dresseur obtient au moins 3 degrés d'échec, l'ours est troublé et s'en prend à la cible la plus proche. Il convient de modifier ces tests d'Emprise sur les animaux selon la manière dont la bête est traitée, dressée et nourrie. Vous trouverez des exemples sur la manière de gérer cela dans l'*Arsenal du Vieux Monde* (pages 101–103), qui propose des règles pour les hommes de main, facilement adaptables aux ours dressés.

Les Ours dressés se nourrissent d'un mélange de baies, de plantes, de racines, de champignons, d'insectes et de poisson. Il en coûte environ 2 pa par jour, ou 6 s en pleine nature, l'ours pouvant y trouver de quoi s'alimenter par ses propres moyens. Bien que les ours hibernent normalement l'hiver, ils peuvent sauter cet épisode si de la nourriture leur est fournie.

Les Ours dressés gagnent la moitié des points d'expérience de leur Dresseur.

Condition spéciale : pour entreprendre cette carrière, vous devez être un ours (étonnant, non ?). Reportez-vous à la page 134 pour le profil de l'ours commun.

OURS DRESSÉ

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	+5	+5	+5	+5	+5	+5	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Esquive (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F), Natation (F), Perception (Int)
Talents : Ambidextre, Coups assommants, Désarmement, Frénésie, Lutte, Menaçant, Valeureux
Débouchés : —

Les ours ajoutent le trait Lentement mais sûrement à leur profil de *WJDR*.

Lentement mais sûrement

Il n'est pas facile de dresser un ours. Chaque fois qu'un ours est censé gagner une promotion de caractéristique, une compétence ou un talent, son Dresseur doit réussit un test de Dressage. En cas d'échec, les points d'expérience sont perdus et l'ours n'acquiert pas la caractéristique, la compétence ou le talent souhaité.

Femme-médecine (base, spéciale)



La plupart des communautés ungols sont sous la protection d'un krug de Femmes-médecine au châle noir. Ces matriarches à qui on ne la fait pas préservent d'innombrables générations de tradition orale et de secrets tribaux. Ce savoir est employé pour soigner les malades, assister les naissances, conseiller les chefs locaux, satisfaire les esprits de la terre et garder la population de la souillure du Chaos. Les krugs de Femmes-médecine se réunissent dans des kibitkas à la décoration particulière, dont l'accès est proscrit aux hommes. C'est là qu'elles partagent leurs secrets et traitent les questions importantes. Les filles qui semblent posséder « le troisième œil » sont évaluées dans ces tentes pour déterminer si elles sont aptes à rejoindre les Femmes-médecine ; expérience qui peut terrifier les esprits les plus robustes.

Condition spéciale : vous devez être une femme ungol pour entreprendre cette carrière.
Accès : au choix.

FEMME-MÉDECINE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	+5	—	+15	+10	+5

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme (Soc) *ou* Intimidation (F), Commandement (Soc), Commérage (Soc) *ou* Résistance à l'alcool (E), Connaissances académiques (histoire *ou* esprits) (Int), Connaissances générales (Kislev *ou* Pays des Trolls) (Int), Expression artistique (conteur) (Soc), Langue (ungol) (Int), Métier (apothicaire *ou* herboriste) (Int) *ou* Préparation de poisons (Int), Perception (Int), Sens de la magie (FM), Soins (Int)
Talents : Intelligent *ou* Sang-froid
Dotations : les Femmes-médecine sont douées pour les soins et ont toujours au moins un nécessaire antipoison, une potion de soins, un cataplasme médicinal, ainsi qu'une outre de koumiss pour apaiser d'autres maux. Elles sont également très superstitieuses et ne se séparent pas de leurs petites amulettes (ossements, mèches de cheveux, pierres aux formes particulières et autres). On les reconnaît tout de suite à leur châle, cette étoffe magnifiquement tissée qu'elles portent autour de la tête ou du cou.
Débouchés : Démagogue, Nomade de la steppe, Politicien, Sorcier de village, Staraja vedma

Maquignon (base)

Les maquignons (marchands de chevaux) sont connus pour être flagorneurs et malhonnêtes. On a l'impression que la moindre écurie a son maquignon souriant prêt à vous offrir « la meilleure bête du marché, mon seigneur », descendant des « étalons les plus puissants du Veldt ostermarker, mon seigneur. » Les chevaux étant au cœur de la vie kislevite, le marché y est extrêmement concurrentiel et les acheteurs ont bien du mal à trouver un vendeur fiable, d'autant que la plupart des négociants sont prêts à toutes les bassesses pour conclure une vente. Certains maquignons de sinistre réputation n'hésitent pas à peindre les dents pourries en blanc, à présenter les bourrins les plus malades comme simple-

TITRES HONORIFIQUES DES FEMMES-MÉDECINE

Toutes les femmes-médecine ont le titre de « baba ». Si une fille du nom de Noga est acceptée au sein d'un krug de femmes-médecine, elle sera ensuite appelée Baba Noga. Même si la traduction approximative de baba est « grand-mère », toutes les femmes-médecine y recourent, quel que soit leur âge. Les Staraja vedma, qui sont simplement des femmes-médecine ayant la capacité de lancer des sorts, emploient le même titre. Les titres plus grandiloquents n'ont aucun sens pour les vedma, qui n'y voient que prétention, arrogance et futilité. Elles savent bien qu'une vedma débutante d'une vingtaine d'années ne risque pas d'être plus influente qu'une femme-médecine expérimentée qui a atteint la soixantaine.

ment « timides » et à assurer qu'un étalon stérile « vous engendrera une lignée de bêtes magnifiques, mon seigneur. » En fait, le seul endroit où les maquignons ne vendent jamais est l'équarrissoir, même s'il reste un bon site pour le bétail.

Si vous avez tiré cette carrière et que votre personnage n'est pas kislevite, vous pouvez la remplacer par Bourgeois avec l'accord de votre MJ.

Accès : Bourgeois, Cavalcadour, Conducteur de Bestiaux, Messager, Nomade de la steppe

MAQUIGNON

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	+5	+5	—	+5	+5	+5	+15

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme (Soc) *ou* Résistance à l'alcool (E), Commérage (Soc), Emprise sur les animaux (Soc), Équitation (Ag), Évaluation (Int), Langue (kislevarin) (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int), Soins des animaux (Int)

Talents : Dur en affaires *ou* Fuite, Maîtrise (armes paralysantes), Sociable

Dotations : il vaut mieux ne pas avoir une allure trop minable quand on cherche à vendre une marchandise, c'est pourquoi les Maquignons ont toujours une toilette de qualité exceptionnelle sous la main. Pour garder le contrôle de leurs bêtes, ils portent également un lasso ou un fouet. En outre, ils ont un certain nombre de chevaux à la vente (1d5 de qualités diverses) et un peu de monnaie en poche pour soudoyer, nourrir les bêtes et les loger (1d10 co).

Débouchés : Bourgeois, Cavalcadour, Charlatan, Escroc, Marchand



Matriarche vedma (avancée, spéciale)

Les légendaires Matriarches vedma sont des sorcières très puissantes, célèbres pour leurs pouvoirs de divination et de guérison, et leur influence sur les esprits de la Veuve Vénérable. La plupart mènent une vie rudimentaire dans une hutte très rustique, loin des communautés sur lesquelles elles veillent. Ces Matriarches vedma quittent rarement leur demeure hantée, ce qui oblige ceux qui recherchent leur assistance à entreprendre un périple compliqué. Quelques-unes sillonnent néanmoins le Kislev au gré des esprits, pour partager leur savoir. Bien que la plupart paraissent d'un âge à les faire ployer, leur échine courbée craquant dangereusement au moindre mouvement, elles ont gardé toute la vigueur de leur jeunesse et peuvent s'avérer étonnamment vives.

Condition spéciale : vous devez être une femme ungol pour entreprendre cette carrière.

Accès : Staraja vedma

MATRIARCHE VEDMA



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	+5	+20	+10	+40	+30	+15

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+6	—	—	—	+3	—	—

Compétences : Commandement (Soc), Connaissances académiques (démonologie *ou* esprits, histoire *ou* nécromancie, plus une au choix) (Int), Connaissances générales (Kislev *ou* Pays des Trolls, plus une au choix) (Int), Emprise sur les animaux (Soc), Intimidation (F), Langage mystique (magick, plus un au choix) (Int), Langue (ungol) (Int), Métier (apothicaire *ou* herboriste) (Int), Perception (Int), Préparation de poisons (Int) *ou* Soins (Int), Sens de la magie (FM), Soins des animaux (Int)

Talents : Acuité visuelle *ou* Chance, Camouflage rural *ou* Sixième sens, Harmonie aethyrique, Magie mineure (trois au choix), Tradition des sorcières (vedma)

Dotations : comme les autres vedma, les Matriarches sont des guérisseuses de talent et sont toujours accoutrées comme le demande la fonction. Elles transportent généralement un nécessaire antipoison, un nécessaire d'apothicaire et au moins trois potions de soins et cataplasmes médicinaux. La plupart ont également au moins trois potions (cf. page 192 des *Royaumes de Sorcellerie*). Pour se prémunir du froid qui s'insinue partout, elles ne sont jamais loin d'une outre de koumiss. Les Matriarches vedma portent le châle qui les caractérise et se servent souvent d'une canne pour marcher.

Débouchés : aucun

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES (ESPRITS)

Cette nouvelle catégorie de Connaissances académiques permet d'être instruit sur les nombreux esprits du monde de *Warhammer*, notamment les esprits de la nature, les esprits des défunts, les esprits aethyriques et autres. Vous êtes non seulement en mesure de les nommer (selon la tradition de votre région), mais vous pouvez également connaître le moyen de les apaiser, de les agiter, voire de les chasser selon la manière dont vous employez la compétence et ce que décide le MJ.

Nomade de la steppe (base, spéciale)

D'innombrables krugs de nomades ungols errent à travers les steppes gelées du Pays des Trolls. Ces tribus furent repoussées vers le nord lors de l'invasion gospodar et ont toujours sillonné cette dangereuse province depuis. C'est là qu'ils suivent leurs troupeaux de bêtes de pâturage en pâturage, traquant la chaleur de Dazh, leur protecteur, et qu'ils se posent fugacement dans des huttes portatives que l'on appelle *kibitkas*. C'est un peuple ardent et farouche, forgé par l'environnement cruel et les conflits incessants contre les kyazaks maraudeurs. Selon la loi kislevite, tout krug nomade est tenu de former chaque année une rota des célèbres cavaliers archers de la nation. Ces hommes patrouillent ensuite l'oblast nordique à chaque Poussée du printemps, et massacrent sans pitié les envahisseurs qui croisent leur route.

Conditions spéciales : vous devez être ungol et membre d'un krug de nomades.
Accès : au choix.

NOMADE DE LA STEPPE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	+10	—	+5	+5	—	+10	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—



Compétences : Alphabet secret (pisteur) (Int) *ou* Orientation (Int), Connaissances générales (Pays des Trolls) (Int), Dissimulation (Ag) *ou* Soins (Int), Dressage (Soc) *ou* Métier (cuisinier) (Int), Emprise sur les animaux (Soc) *ou* Résistance à l'alcool (E), Équitation (Ag), Expression artistique (danseur) (Soc) *ou* Perception (Int), Métier (fabricant d'arcs) (Ag) *ou* Pistage (Int), Soins des animaux (Int), Survie (Int)
Talents : Camouflage rural *ou* Dur à cuire
Dotations : les Nomades de la steppe sont aguerris à l'âpreté de leur environnement et s'équipent en conséquence. Un robuste cheval kislevite avec une selle et un harnais, transportant au moins une semaine de rations, quelques outres d'eau et de koumiss, et une yourte assurent la survie du Nomade de la steppe dans les vents cinglants et les températures les plus basses. La steppe accueille en outre des créatures voraces et de terribles monstres, c'est pourquoi les Nomades de la steppe se protègent à l'aide d'une veste et de jambières de cuir, et que tous portent un arc kislevite de cavalerie et un carquois d'une dizaine de flèches.
Débouchés : Archer monté, Ataman, Cavalcadour, Hors-la-loi, Kossar, Pisteur, Vagabond

Sorcière de glace (avancée, spéciale)



Les Sorcières de glace du Kislev sont respectées et craintes à travers tout le Vieux Monde. Elles sont le plus sinistre des hivers, la glace la plus froide et le blizzard le plus impitoyable. Rares sont ceux qui résistent à leur seule présence bien longtemps. Mais être Sorcière de glace ne se limite pas à la pratique de la magie de glace ou la défense du Kislev contre l'ennemi. Les Sorcières de glace sont membres d'une ancienne fratrie de femmes qui influence depuis longtemps (et a parfois même gouverné) la tribu gospodar. Elles entretiennent un lien avec les esprits hivernaux de la terre et les flux gelés de magie qui l'animent. Elles se démènent donc pour préserver les veilles traditions et les sites anciens, s'assurant par là que leur magie virginale reste pure et immaculée.

Conditions spéciales : vous devez être une femme pour entreprendre cette carrière.
Accès : Vierge de glace

SORCIÈRE DE GLACE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15	—	+5	+20	+15	+30	+40	+15

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+6	—	—	—	+4	—	—

Compétences : Commandement (Soc) *ou* Intimidation (F), Connaissances académiques (magie, plus une au choix) (Int), Connaissances générales (Kislev, plus une au choix) (Int), Équitation (Ag) *ou* Survie (Int), Focalisation (FM), Langage mystique (magick) (Int), Langue (kislevarin et deux autres au choix) (Int), Lire/écrire (Int), Perception (Int), Sens de la magie (FM)
Talents : Magie mineure (trois au choix), Mains agiles, Menaçant *ou* Troublant
Dotations : les Sorcières de glace portent toutes des vêtements d'hiver de qualité exceptionnelle et agrémentent souvent leur tenue de quelques bijoux sertis de diamants ou de saphirs. De même, elles portent souvent au moins un objet magique trouvé durant leurs pérégrinations de Vierge de glace.
Débouchés : Ambassadeur, Capitaine

Staraja vedma (avancée, spéciale)

Rares sont les femmes ungols qui développent des pouvoirs magiques sans avoir au préalable montré qu'elles étaient dotées du « troisième œil ». C'est ainsi que la plupart des Staraja vedma, ces femmes capables d'invoquer les esprits du Kislev, sont d'anciennes Femmes-médecine. On dit que leurs pouvoirs sont à la fois une bénédiction et une malédiction, car si on ne peut nier qu'elles apportent un soutien à leur communauté, les esprits exigent un tribut élevé pour daigner répondre : le vieillissement prématuré de ces femmes. C'est pourquoi beaucoup de femmes-médecine redoutent la possibilité que les esprits entendent leur appel. À l'instar de ces dernières, les femmes qui subissent une grande perte, comme le décès d'un époux ou d'un enfant, peuvent également être choisies par la Veuve Vénérable et acquérir une compréhension intime des esprits tourmentés du Kislev. Les Staraja vedma de ce type vivent souvent seules, dans le chagrin de leur amour perdu et de leur jeunesse flétrissante.

Condition spéciale : vous devez être une femme ungol pour entreprendre cette carrière.
Accès : Femme-médecine



FEMMES-MÉDECINE ÂGÉES

Si vous souhaitez créer des Femmes-médecine expérimentées qui ne soient pas vedma, vous pouvez toujours vous servir des carrières de vedma. Dans ce cas particulier, ces carrières peuvent s'achever sans augmenter la caractéristique Magie ni sélectionner de compétence ou talent magique. En revanche, vous pouvez toujours acheter Langage mystique (magick) et Sens de la magie.

Dans cette société qui respecte l'expérience et le savoir pratique des Femmes-médecine, les doyennes bénéficient d'une grande déférence. Elles ont souvent l'ascendant sur les Femmes-médecine et Staraja vedma plus jeunes, et peuvent se révéler comme le pire cauchemar de l'ataman local.

STARAJA VEDMA

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	+5	+10	+5	+25	+20	+10

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	+1	—	—

Compétences : Commandement (Soc), Connaissances académiques (esprits *ou* histoire) (Int), Connaissances générales (Kislev *ou* Pays des Trolls) (Int), Intimidation (F), Langage mystique (magick) (Int), Langue (ungol) (Int), Métier (apothicaire *ou* herboriste) (Int) *ou* Préparation de poisons (Int), Perception (Int) *ou* Résistance à l'alcool (E), Sens de la magie (FM), Soins (Int)
Talents : Dur à cuire *ou* Sain d'esprit, Magie commune (vedma), Magie mineure (trois au choix), Mains agiles, Méditation
Dotations : les Staraja vedma sont des guérisseuses nées qui disposent toujours d'au moins un nécessaire antipoison, d'une potion de soins, d'un cataplasme médicinal et d'une outre de koumiss pour lutter contre le froid. Elles sont par ailleurs très superstitieuses et portent un certain nombre d'amulettes comprenant des ossements, des mèches de cheveux, des pierres étranges, etc. Elles se distinguent visuellement par leur fameux châle.
Débouchés : Démagogue, Envoûteur (cf. page 131 des *Royaumes de Sorcellerie*), Matriarche vedma, Politicien

Streltsi (base)

Les Streltsi constituaient au départ une rota de kossars d'Erengrad. Sous le commandement du boyard Boydinov, un aristocrate excentrique obsédé par l'Empire, ils maniaient des armes d'hast plutôt que des haches, par mimétisme avec les hallebardes des régiments réguliers d'Ostland. En 2345 CI, alors qu'il repoussait une horde du Chaos aux côtés de ses alliés impériaux, le boyard assista ébahi aux effets de la poudre noire de l'Empire. Ses kossars furent changés à jamais. Aujourd'hui, de nombreuses années après la mort de Boydinov, les Streltsi sont les grands spécialistes kislevites des armes à feu, ces objets que l'on considérait autrefois avec crainte et superstition. Des soldats de tout le Kislev se rendent à Erengrad pour y acquérir l'insigne de « la berdysh et du pistolet croisés », que l'on accorde à tous ceux qui se forment auprès des Streltsi pendant plus de deux ans.

Accès : Garde, Kossar

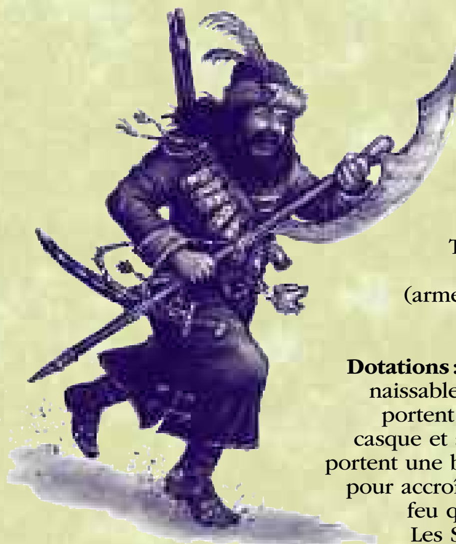
STRELTSI

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	+10	+5	+5	+5	—	+5	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—



Compétences : Commérage (Soc) *ou* Jeu (Int), Connaissances académiques (Kislev) (Int) *ou* Perception (Int), Esquive (Ag), Langue (kislevarin) (Int), Résistance à l'alcool (E)
Talents : Adresse au tir *ou* Tireur d'élite, Maître artilleur *ou* Sur ses gardes, Maîtrise (armes à poudre, armes lourdes), Rechargement rapide *ou* Tir en puissance
Dotations : les Streltsi sont tous reconnaissables à l'uniforme élégant qu'ils portent sous un gilet de cuir, à leur casque et à leurs jambières de cuir. Ils portent une berdysh, arme d'hast conçue pour accroître la précision des armes à feu qu'ils ont également sur eux. Les Streltsi ont toujours assez de poudre et de munitions pour tirer jusqu'à 10 coups avec leur arme à feu.
Débouchés : Cavalier ailé, Chasseur de primes, Garde, Mercenaire, Sergent, Tchékiste, Vétéran

Tchékiste (base)

L'objectif premier des Tchékistes, qui constituent la police secrète de la Reine de Glace, est d'assurer la sécurité personnelle et politique de la tsarine et de sa famille. Cette tâche est exécutée par tous les moyens possibles, parfois en dépit du droit local ; d'ailleurs, au Kislev, c'est finalement les tchékistes qui définissent ce qui *est* la loi. Leurs techniques pour investiguer auprès des diverses sectes du Chaos, groupes révolutionnaires, criminels, organisations hostiles, espions et nombreuses « menaces » sont souvent brutales, ce qui leur confère une sinistre réputation. Leur quartier général se situe dans la cité de Kislev, mais des rumeurs avancent qu'ils auraient des annexes dans tout le pays de la Veuve Vénérable, transmettant les renseignements vers la capitale. Certains murmurent aussi que les tchékistes auraient des agents dans l'Empire et au-delà, pour surveiller les activités des menaces lointaines à la Reine de Glace et à son autorité. Cette perception est bien entendu officiellement infirmée.



Accès : Coupe-jarret, Garde, Kossar, Spadassin, Streltsi

TCHÉKISTE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	+5	+5	+5	+5	+5	+5	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement (Soc), Connaissances académiques (loi) (Int) *ou* Intimidation (F), Connaissances générales (Kislev) (Int), Équitation (Ag), Esquive (Ag) *ou* Filature (Ag), Fouille (Int), Perception (Int), Pistage (Int)
Talents : Coups assommants *ou* Coups puissants, Désarmement *ou* Maîtrise (armes à poudre), Menaçant
Dotations : on reconnaît les Tchékistes à leur uniforme noir. La plupart portent une veste et des jambières de cuir, et tous ont un casque caractéristique. Les Tchékistes sont armés de gourdins à bout de bronze (arme à une main) et montent des chevaux kislevites équipés d'une selle, d'un harnais et de fontes.

Débouchés : Bourreau, Espion, Garde, Geôlier, Mercenaire, Racketteur, Sergent, Soldat, Vétéran

Vierge de glace (avancée, spéciale)

Quand les Apprenties sorcières terminent leur formation, leurs maîtresses les libèrent pour qu'elles puissent acquérir une meilleure compréhension de la magie de glace. Pour ce faire, elles doivent refléter la Veuve Vénérable, aussi fidèlement que possible. Elles prononcent donc des vœux de chasteté (pour représenter le veuvage) avant de forger leur cœur par une froide détermination. Les Vierges de glace se rencontrent parfois dans les sites les plus improbables au cours de leur quête, mais elles errent le plus

NOUVEAU TALENT : TRADITION DES SORCIÈRES

Vous avez étudié l'une des traditions de sorcellerie du Vieux Monde. À l'instar de Science de la magie et d'Inspiration divine, Tradition des sorcières n'est pas un seul talent, mais bien plusieurs. Le niveau d'engagement demandé par cette étude est tel que l'on ne peut connaître qu'un seul talent de Tradition des sorcières, ce qui proscrit également l'accès aux talents de Science de la magie, Sombre savoir et Inspiration divine. Chaque Tradition des sorcières correspond à une maîtrise magique différente, une spécialité notée entre parenthèses. Ainsi, Tradition des sorcières (vedma) est un talent différent de Tradition des sorcières (glace). Un personnage qui connaît une Tradition des sorcières est capable de lancer des sorts associés selon les règles présentées dans le **Chapitre IX : Magie et miracles**.

souvent dans l'oblast glacé, affrontant les kyazaks, les esprits de la terre et les féroces peaux-vertes avec le même sang-froid. Le vœu de chasteté de la Vierge de glace prend fin lorsqu'elle acquiert un réel entendement de la magie hivernale et devient Sorcière de glace à part entière. Mais cette compréhension ne se présente jamais pour certaines d'entre elles, qui restent alors éternellement seules.

Condition spéciale : vous devez être une femme pour entreprendre cette carrière.
Accès : Apprentie sorcière



VIERGE DE GLACE

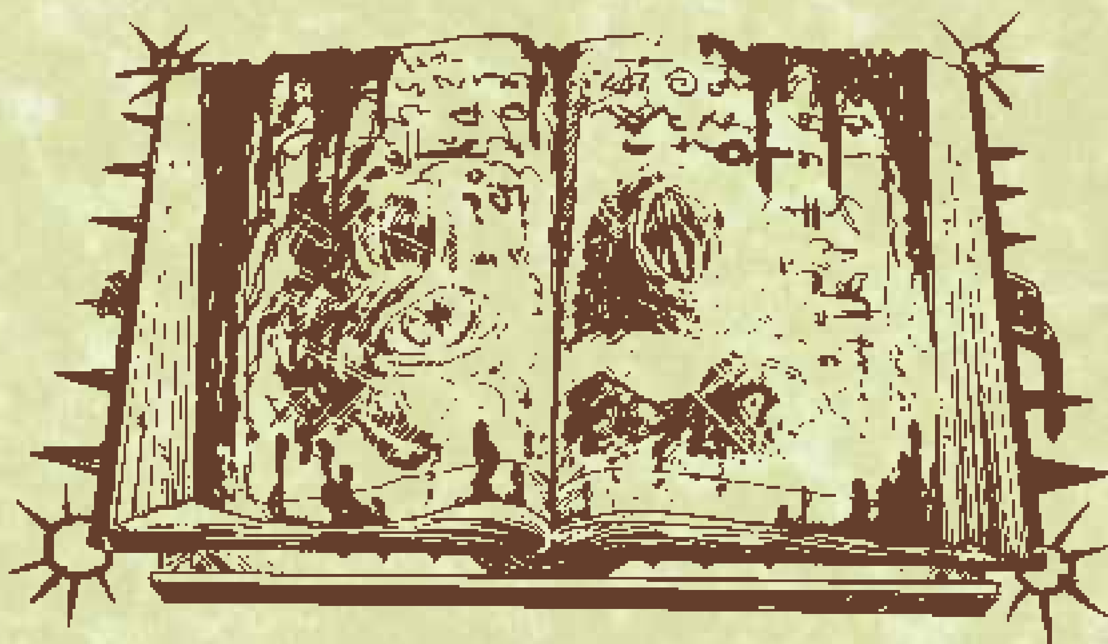
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5	—	—	+10	+5	+20	+25	+10

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Commandement (Soc) *ou* Intimidation (F), Connaissances académiques (magie) (Int), Connaissances générales (Kislev) (Int), Équitation (Ag) *ou* Survie (Int), Focalisation (FM), Langage mystique (magick) (Int), Langue (kislevarin) (Int), Lire/écrire (Int) *ou* Orientation (Int), Perception (Int), Sens de la magie (FM)
Talents : Magie mineure (trois au choix), Méditation *ou* Projectile puissant, Sain d'esprit *ou* Valeureux, Sang-froid, Tradition des sorcières (glace)
Dotations : les Vierges de glace ont peu de biens et sont équipées de robustes vêtements d'hiver et d'une flasque de kvas pour se réchauffer le corps.
Débouchés : Courtisan, Envoûteur (cf. page 131 des *Royaumes de Sorcellerie*), Pisteur, Sergent, Sorcière de glace, Vétéran





MAGIE ET MIRACLES

« J'ai entendu histoire du Grand Collège Magie et comment il a sauvé Kislev de Chaos ! Foutaises de nekulturny ! Depuis beaucoup siècles avant Collège et précieux elfe fondateur, sorcière kislevarines protéger terre avec vieille magie humaine. Da, imperinyi et magiciens elfes venir à Porte du Kislev avec Grande Guerre, mais eux pas nombreux ! »

— Olegva Olgasyn, kossar en retraite

Chapitre IX

Contrairement à celles de l'Empire, les traditions magiques du Kislev sont depuis bien longtemps acceptées auprès du peuple. Cette tolérance est proprement stupéfiante aux yeux de nombreux habitants du Vieux Monde qui, à juste titre, craignent la magie en raison des dangers qu'elle représente. Cependant, la plupart des Kislevites ne partagent pas ce point de vue et observent ouvertement leurs vieilles coutumes. Du reste, leur souverain actuel, la tzarine Katarin Bokha, est une sorcière.

Cet état de fait est certainement dû à la nature pragmatique des Kislevites. Après tout, les sorcières du pays repoussent les maraudeurs du nord, alors pourquoi faudrait-il se passer de leurs services? De plus, la nation a été fondée par une sorcière, est soutenue par des sorcières et dirigée par une sorcière, ce qui semble faciliter les choses.

En raison de la proximité de la Terre des Ombres, les sorcières du Kislev évitent depuis bien longtemps les Vents du Chaos, qui soufflent fort dans le nord et annoncent toujours l'apparition de mutations et de corruption. Elles ont donc développé des habitudes incantatoires alternatives et cette différence a certainement contribué à la bonne réputation dont elles jouissent puisqu'elles ne sont pas associées aux Puissances de la Ruine.

Enfin, pour être sûres de ne pas céder aux tentations du Chaos, les sorcières ont pris une autre mesure extrême. Elles sont persuadées que les Vents de Magie corrompent les individus ambitieux, belliqueux ou cupides, des traits principalement masculins. Ainsi, au Kislev, la magie est une affaire de femmes exclusivement et a été élevée au rang d'art féminin. Les lanceurs de sorts masculins y sont donc synonymes de haine et de ridicule, car aucun homme sain d'esprit ne risquerait son âme en se mêlant d'affaires de femmes.

En revanche, la magie divine du Kislev est comparable à celle que l'on retrouve dans les autres pays, si bien que les prêtres capables d'imprégner leur verbe d'une véritable autorité divine sont des personnages respectés, quel que soit leur sexe.

VEDMA

Il y a de cela plusieurs millénaires, les Ungols apprirent à user de magie sans faire appel aux Vents du Chaos mutagènes. Leurs lanceurs de sorts développèrent donc des techniques permettant de manipuler, cajoler, intimider et corrompre les nombreux esprits du Kislev. Toutefois, ces derniers sont capricieux et le prix de leurs services est exorbitant puisqu'il prend la forme de la jeunesse des sorcières. Les règles qui suivent remplacent celles de *WJDR* pour ce qui est des vedma du Kislev. Quand une règle n'est pas abordée, c'est qu'elle ne change pas.

Lancer un sort

En tant que vedma, votre caractéristique de Magie indique la puissance des esprits que vous êtes en mesure de plier à votre volonté. Les incantations de sorts sont gérées normalement, mais votre façon de manipuler la magie modifie tout le reste.

Commandement

La compétence Focalisation n'intervient pas dans le cadre de votre jet d'incantation. En fait, au moyen d'une demi-action, vous obligez les esprits à le faire à votre place en jouant un test de Commandement (la caractéristique de base est cependant la Force Mentale et non la Sociabilité) pour bénéficier d'un bonus égal à votre caractéristique de Magie sur votre prochain sort, comme si vous aviez focalisé. Si vous le ratez et obtenez au moins trois degrés d'échec, vous devez lancer les dés sur la **Table 9–1 : la fureur des esprits**.



repousser les esprits (la caractéristique de base est la Force Mentale et non la Sociabilité) sous peine de recevoir une marque des sorcières (cf. **Table 9–3 : marques des vedma**). Si vous ratez le test et obtenez au moins trois degrés d'échec, vous devez aussi lancer les dés sur la **Table 9–1 : la fureur des esprits**.

La fureur des esprits

Au titre de vedma, vous n'avez pas grand-chose à craindre de la Malédiction de Tzeentch puisque vous ne focalisez pas personnellement les Vents de Magie. Toutefois, les esprits que vous manipulez prennent parfois ombrage de vos manigances et se rebiffent.

Si vous obtenez des doubles ou des triples au jet d'incantation, ou encore si vous obtenez au moins trois degrés d'échec au test de Commandement visant à contrôler des esprits, ces derniers vous échappent et vous devez lancer les dés sur la **Table 9–1 : la fureur des esprits**. Sauf indication contraire, le sort est lancé si vous avez atteint sa difficulté.

Contraintes incantatoires

En plus des contraintes habituelles, vous devez impérativement utiliser un ingrédient lorsque vous jetez un sort. Cela signifie qu'il vous est impossible d'user de magie sans vos ingrédients; c'est aussi simple que cela! De plus, si l'incantation est interrompue, vous devez réussir un test de Commandement (la caractéristique de base est la Force Mentale et non la Sociabilité) et non un test de Focalisation pour asseoir votre emprise sur les esprits. En cas d'échec, le sort échoue. Si vous ratez ce test et obtenez au moins trois degrés d'échec, vous devez aussi lancer les dés sur la **Table 9–1 : la fureur des esprits**.

Activité spirituelle

Comme vous ne vous appuyez pas sur la compétence Focalisation, vous ne modifiez pas votre jet d'incantation en fonction de la force des Vents de Magie locaux, mais du nombre d'esprits présents dans les parages. Le Vieux Monde abrite des esprits de différente puissance, certains sites anciens les attirant même en grand nombre.

Tout comme la force des Vents de Magie, l'activité spirituelle d'une région est laissée à l'entière discrétion du MJ et recourt aux modificateurs indiqués sous **Vents variables**, page 145 de *WJDR*.

Ingrédients

Pour attirer et contrôler les esprits, vous devez impérativement utiliser des ingrédients. Si vous ne possédez pas l'ingrédient en rapport avec un sort, vous ne pouvez tout simplement pas lancer ce dernier. Comme toujours, un ingrédient confère un bonus allant de +1 à +3 au jet d'incantation.

Échec automatique

À l'instar de n'importe quel autre lanceur de sorts, le sort échoue automatiquement si vous n'obtenez que des 1 aux dés de votre jet d'incantation. Toutefois, vous ne risquez pas de gagner un point de Folie, mais devez réussir un test de Commandement pour

TABLE 9-1 : LA FUREUR DES ESPRITS

1d100	Résultat
01–15	**Indisciplinés:** les esprits vous malmènent, gloussant, se tortillant, hurlant et vous bousculant. Vous êtes assommé pour 1 round.
16–30	**Têtus:** les esprits font leur tête de mule et ne vous facilitent pas la tâche. Ajoutez une demi-action au temps d'incantation du sort, qui doit être décomptée même si le sort échoue.
31–45	**Las:** les esprits vous laissent tomber. Vous ne pouvez pas lancer d'autre sort pendant 1d10 rounds.
46–60	**Contrariés:** les esprits refusent d'accéder à vos requêtes. Vos 1d5 prochains sorts échouent automatiquement.
61–80	**Maudit:** les esprits décident de vous punir. Vous êtes victime d'une *malédiction suprême* (cf. page 118) pendant 1d10 jours, que déterminera le MJ.
81–90	**Enragés:** les esprits en ont assez. 1d5 d'entre eux vous attaquent, vous et vos alliés proches, pendant 1d10 rounds. Le MJ détermine leur puissance en fonction de celle de la sorcière. Parmi les exemples possibles de profils, on trouve celui des dryades (page 91 du *Bestiaire du Vieux Monde*), des reflets (page 135), des esprits (page 91 du *Bestiaire du Vieux Monde*), des farfadets (page 125 du *Compagnon*) et des naïades (page 123 du *Compagnon*).
91–99	**Fuite:** les esprits vous laissent entrer en contact avec l'Aethyr. Lancez les dés sur la table des échos mineurs du Chaos (cf. page 143 de *WJDR* ou page 250 des *Royaumes de Sorcellerie*).
100	**Aide démoniaque:** les esprits sont trop en colère pour vous aider, mais les Dieux Sombres vous entendent. Lancez les dés sur la table des échos majeurs du Chaos (cf. page 143 de *WJDR* ou page 251 des *Royaumes de Sorcellerie*).






La Vision

Les vedma (et femmes-médecine) font grand usage de la compétence Sens de la magie, surnommée la « vision ». Des siècles passés à parcourir le Pays des Trolls et à protéger leurs tribus de sa corruption leur ont permis d'affiner cette compétence, et de détecter l'influence des Dieux Sombres.

Lorsque vous avez affaire à quelque chose qui est corrompu par les Puissances de la Ruine, vous vous sentirez mal à l'aise en réussissant un test de Sens de la magie (que le MJ pourra effectuer en secret). Un test Assez difficile (–10) permettra de déterminer la direction de la corruption, alors qu'un test Difficile (–20) permettra de déterminer si un objet ou une personne touché est corrompu.

SORCIÈRES DE GLACE

Avant d'envahir le Vieux Monde, les premières sorcières de glace pratiquaient leur magie sur la steppe Sans Fin. Mais contrairement à leurs voisins kurgans (qui vénéraient le Grand Œil et focalisaient la magie qui en suintait), les Gospodars apprirent à puiser dans la froide puissance qui parcourt leur pays. Bien que cette magie n'entraînât pas les mêmes risques de mutations, il était difficile de la contrôler et elle tuait bien souvent les sorcières imprudentes. Mais dans les siècles qui suivirent, les choses changèrent.

Lancer un sort

En tant que sorcière de glace, votre caractéristique de Magie indique la quantité de magie de glace que vous êtes en mesure de focaliser. Les incantations de sorts sont gérées normalement, mais modifiées par de nouvelles règles.

Focalisation

Pour lancer vos sorts, vous devez avoir accès à la magie de glace. Au Kislev, c'est rarement un problème car même l'été, les lignes telluriques sont imprégnées de la puissance du givre, si bien que rien ne vous empêche de lancer vos sorts. Même chose lorsque votre environnement est glacial (hiver rigoureux, toundra, maison de glace, etc.). Pour le reste, vous devez commencer par réussir un test de Focalisation (au moyen d'une demi-action) pour attirer à vous la magie de glace. Ce test de Focalisation ne confère aucun bonus au jet d'incantation (ni à un autre) ; il vous permet simplement de lancer le sort. En cas d'échec, vous ne pouvez pas jeter de sorts ce round-ci.

Ingrédients

Vous utilisez les ingrédients comme d'ordinaire. Toutefois, si vous vous trouvez dans un environnement glacial (au cœur de l'hiver, près d'un glacier, dans une tempête de neige, etc.), on considère que vos sorts bénéficient d'un ingrédient. Toutefois, si vous utilisez en plus de cela un véritable ingrédient, ce dernier ne vous confère pas de nouveau bonus.

Échec automatique

À l'instar de n'importe quel autre lanceur de sorts, le sort échoue automatiquement si vous n'obtenez que des 1 aux dés de votre jet d'incantation. Toutefois, lorsque vous êtes au Kislev (ce qui inclut le Pays des Trolls), vous ne risquez pas de gagner un point de Folie, mais devez jeter les dés sur la **Table 9–2 : le souffle glacial**. En dehors du Kislev, vous recevez un point de Folie et ne lancez pas les dés sur la table.



SORCIÈRES ET ROYAUMES DE SORCELLERIE

Le supplément des *Royaumes de Sorcellerie* présente de nouveaux us magiques. Les sorcières kislevites ont recours aux suivants :

Les sorcières de glace sont capables de créer des familiers et de chercher des rituels.

Les vedma sont quant à elles capables de lier des familiers et de créer des potions (dans le cas de celles-ci, elles n'ont pas besoin de la compétence Lire/écrire ; elles se transmettent oralement les recettes depuis des siècles, voire des millénaires).

Souffle glacial

Au Kislev, vous focalisez une magie déjà « purifiée » par le cœur froid de la Veuve Vénérable, si bien que vous êtes moins vulnérable à la Malédiction de Tzeentch. Toutefois, la magie de glace est une maîtresse volage à laquelle il est parfois difficile d'imposer ses conditions.

Lorsque vous êtes au Kislev (ce qui inclut le Pays des Trolls), si vous obtenez des doubles, des triples, des quadruples ou uniquement des 1 au jet d'incantation, un véritable déferlement de magie de glace s'abat sur vous et vous devez jeter les dés sur la **Table 9–2 : le souffle glacial**.

En dehors du Kislev, la Malédiction de Tzeentch s'applique normalement.

Les effets du souffle glacial infligent toujours des dégâts, même si la cible est habituellement immunisée contre les attaques de froid.

Souffles variables

La force des courants de magie de glace est variable. Près des sites de pouvoir, des lignes telluriques et au cœur de l'hiver, elle est très puissante. Mais sous les climats chauds, elle est beaucoup plus faible, déclinant au fur et à mesure qu'on s'éloigne du Kislev pour se rapprocher de l'équateur. Cette variation est fixée par le MJ et recourt aux modificateurs indiqués sous **Vents variables**, page 145 de *WJDR*.

TABLE 9-2 : LE SOUFFLE GLACIAL

1d100	Résultat
01–15	**Frais :** la magie froide vous mord les chairs. Vous êtes assommé pour 1 round.
16–30	**Insaisissable :** le courant froid est trop puissant pour que vous parveniez à le canaliser correctement. Doublez le temps d'incantation du sort, qui vaut même s'il échoue.
31–45	**Envahissant :** vous débordez d'une magie de glace que vous ne pouvez contrôler. Les environs subissent un effet de *permafrost* (cf. page 116) pour les 1d5 prochains jours.
46–60	**Incontrôlable :** un froid mordant s'abat sur vous. Vous subissez 1d10 points de dégâts qui ignorent le bonus d'Endurance et l'armure. Le sort échoue.
61–80	**Tempête de glace :** un véritable torrent de magie de glace se déverse de vous. Les créatures situées dans un rayon de 24 mètres (y compris vous) sont victimes d'un effet de *tempête de grêle* (cf. page 116) pendant 1d10 rounds.
81–90	**Gel :** le froid menace de vous congeler sur place. Vous êtes victime d'un sort de *baiser de la pucelle de glace* (cf. page 114) et votre sort échoue.
91–99	**Venue de Tzeentch :** le flot incontrôlé de magie de glace transperce l'Aethyr. Vous êtes victime de la Malédiction de Tzeentch.
100	**Démon du gel :** un esprit majeur se manifeste au travers de la magie de glace incontrôlée. Un démon du givre (cf. page 131) apparaît dans un rayon de 6 mètres et vous attaque.

MARQUES DES SORCIÈRES

La magie laisse parfois son empreinte sur ceux qui s'en servent. Ainsi, même les sorcières du Kislev (qui évitent pourtant de focaliser elles-mêmes les Vents de Magie) courent des risques. Lorsque vous obtenez un double sur la **table 9–1** ou la **table 9–2**, vous recevez une marque des sorcières. Lancez alors les dés sur la table correspondante et appliquez le résultat. Si vous obtenez deux fois la même marque, relancez les dés (sauf indication contraire).

TABLE 9-3 : MARQUES DES VEDMA

1d100	Résultat
01–10	**Émaciée :** les esprits vous épuisent. Vous semblez avoir 2d10 ans de plus, perdez 20 % de votre poids et réduisez à jamais votre Endurance de 1d10 points. Cette marque peut être gagnée jusqu'à trois fois.*
11–20	**Pied-bot :** les esprits vous vieillissent prématurément et l'un de vos pieds en sort déformé. Vous semblez avoir 1d10 ans de plus et réduisez à jamais votre Mouvement de 1 point. Cette marque peut être gagnée jusqu'à deux fois.*
21–30	**Paralysie :** les esprits siphonnent vos forces, si bien que vous êtes parfois prise de crises de tremblote. Vous semblez avoir 1d10 ans de plus. En outre, lorsque vous ratez un test de Force Mentale ou d'Endurance, les tremblements commencent, vous subissez un malus de –10 en Agilité, Capacité de Combat, Capacité de Tir, Force et Sociabilité pendant 1d10 rounds, et vous ne pouvez entreprendre qu'une demi-action en combat.*

TABLE 9-3 : MARQUES DES VEDMA (SUITE)

31–40	**Enrouée :** les esprits vous vieillissent prématurément et vous fichent la voix en l'air. Vous semblez avoir 1d10 ans de plus, avez la voix rauque et subissez un malus de –10 aux tests de Charisme.*
41–50	**Os qui craquent :** les esprits vous affaiblissent physiquement. Vous semblez avoir 1d10 ans de plus et vos os produisent d'étonnants craquements dès que vous vous déplacez.*
51–60	**Vieillissement :** les esprits vous vieillissement de 1d10 ans. Cette marque peut être gagnée à plusieurs reprises.*
61–70	**Compagnon spirituel :** vous attirez un esprit qui devient votre homme de main et le MJ détermine sa puissance. Parmi les exemples possibles de profils, on trouve celui des dryades (page 91 du *Bestiaire du Vieux Monde*), des reflets (page 135), des esprits (page 91 du *Bestiaire du Vieux Monde*), des farfadets (page 125 du *Compagnon*) et des naïades (page 123 du *Compagnon*).
71–80	**Sage :** l'esprit vous révèle la véritable nature du monde. Vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Connaissances académiques. Cette marque peut être gagnée jusqu'à trois fois.
81–90	**Grande longévité :** les esprits prennent grand soin de votre enveloppe charnelle. En gagnant cette marque pour la première fois, vous vivrez jusqu'à l'âge de 150 ans au moins. Avec la deuxième, votre longévité passe à 400 ans. Enfin, avec la troisième, sachez que vous ne mourrez jamais de vieillesse.
91–100	**Marque des esprits :** votre corps est recouvert de tatouages singuliers. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Commandement visant à contrôler les esprits.

* Cf. **Table 9–4 : âge apparent (optionnel)**

TABLE 9-4 : ÂGE APPARENT (OPTIONNEL)

Les vedma vieillissent physiquement en usant de magie. Cet effet est purement esthétique et influence rarement sur les caractéristiques. Toutefois, un âge avancé peut influer sur les réactions de vos protagonistes. Cette table propose donc des règles optionnelles ayant trait à votre âge apparent.

Âge apparent	Effets particuliers
16–30	**Jeune :** les esprits ne respectent guère les jeunes gens. Vous subissez un malus de –10 aux tests de Commandement visant à les contrôler.
31–50	**Âge mûr :** aucun effet.
51–60	**Âgée :** vous avez les cheveux gris et la peau vraiment flasque et ridée au niveau des articulations. Vous subissez un malus de –10 aux tests de Charisme visant à séduire votre prochain, mais bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Commandement (cela ne concerne cependant pas ceux qui visent à influencer les esprits).
61–75	**Très âgée :** vous avez les cheveux blancs, les dents jaunes, la peau flasque, ridée et tachée. Vous subissez un malus de –30 aux tests de Charisme visant à séduire votre prochain, mais bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Commandement (cela ne concerne cependant pas ceux qui visent à influencer les esprits).
76–100	**Vénérable :** vous avez les cheveux blancs, vos dernières dents sont brunes, et votre peau parcheminée est flasque et recouverte de poils. Vous ne pouvez plus jouer de tests de Charisme visant à séduire autrui et subissez un malus de –20 aux tests de Charisme et de Commérage. Toutefois, les esprits respectent les anciens, si bien que vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Commandement visant à les contrôler.
101–150	**Âge canonique :** vos cheveux clairsemés, vos dents noires, vos épais ongles jaunes et votre peau grise dégoûtent la plupart de vos interlocuteurs. Mêmes effets que pour la catégorie précédente, et vous gagnez le talent Troublant.
151+	**Matriarche vedma :** vous êtes incroyablement vieille ; une véritable incarnation de la Veuve Vénérable. Mêmes effets que pour la catégorie précédente, et vous gagnez le talent Effrayant.

TABLE 9-5 : MARQUES DES SORCIÈRES DE GLACE

1d100	Résultat
01–10	**Froide :** vous êtes froide et distante. Réduisez à jamais votre Sociabilité de 5 points.
11–20	**Pyrophobe :** vous n'aimez pas le feu. Lorsque vous vous situez dans un rayon de 12 mètres de la flamme d'une torche (ou d'un feu de plus grande taille), vous subissez un malus de –10 aux tests de Force Mentale.
21–30	**Gelée :** une partie de votre corps est incrustée de cristaux de glace. À la discrétion du MJ, vous subirez un malus de –10 à certains tests de Sociabilité.
31–40	**Saisonnière :** vous êtes liée au passage des saisons. L'été, réduisez vos points de Blessures de 2 et votre Mouvement de 1. Au printemps, réduisez vos points de Blessures de 1. À l'automne, augmentez vos points de Blessures de 1. L'hiver, augmentez vos points de Blessures de 2 et votre Mouvement de 1.
41–50	**Blanche comme neige :** au moyen d'une action gratuite, vos cheveux et/ou votre peau peuvent devenir aussi blancs que la neige, ce qui vous confère un bonus de +5 aux tests d'Intimidation dès le round suivant.

TABLE 9-5 : MARQUES DES SORCIÈRES DE GLACE (SUITE)

51–60	**Glaciale :** au moyen d'une action gratuite, vous pouvez rendre votre peau aussi froide que la glace. Vous subissez un malus de –10 aux tests de Charisme, mais bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests d'Intimidation.
61–70	**Insensible :** vous ne subissez aucun dégât dû au froid non magique.
71–80	**Regard de glace :** votre regard très froid perturbe généralement vos interlocuteurs. Vous gagnez le talent Troublant.
81–90	**Cœur de glace :** votre cœur ne connaît pas la peur. Vous gagnez le talent Sans peur.
91–100	**Marque du Kislev :** d'anciens symboles apparaissent quelque part sur votre corps (au choix du MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Focalisation lorsque vous recourez au domaine de la Glace.

LE GRIMOIRE

Ce supplément propose de nombreux sorts inédits. Pour les intégrer à votre monde, utilisez le système de carrières habituel, auquel vous adjoindrez les règles suivantes :

- Chaque sort de Magie commune peut être acheté pour 100 px au moyen du talent Sort supplémentaire.
- Lorsque vous gagnez le talent Tradition des sorcières (cf. page 105), vous devez choisir la liste de sorts correspondant à votre tradition (cf. plus loin).
- De nouveaux sorts de Tradition des sorcières peuvent être achetés pour 100 px au moyen du talent Sort supplémentaire.

Cumul de sorts

De multiples incantations d'un même sort ne confèrent pas de bonus cumulatifs. Ainsi, deux *bénédictions de Tor* visant une même hache ne conféreront qu'un bonus de +1 aux dégâts.

Magie commune

Si votre personnage a Magie commune (glace) ou Magie commune (vedma), il a accès aux 6 sorts correspondants de la **Table 9–6 : listes des sorts de magie commune**. Les lanceurs de sorts divins du Kislev se tournent quant à eux vers la liste de sorts de Magie commune (divine) de *WJDR* et du *Tome de la Rédemption*. Deux nouveaux sorts de Magie commune (suivis d'un *) sont cependant associés à chacune des traditions magiques principales du Kislev. On peut les acheter au moyen du talent Sort supplémentaire.

Sorts dazhinyi

Certaines factions du culte de Dazh enseignent les sorts suivants.

Bénédiction de Dazh

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une plume d'oiseau de feu (+1)
Description : la cible touchée bénéficie des bonnes grâces de Dazh. Pour toute la durée du sort, le feu ne lui inflige que la moitié des dégâts ordinaires après les réductions habituelles (arrondir à l'entier supérieur).

Bénédiction du feu

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 heure (spéciale)
Portée : 2 mètres (1 case)
Ingrédient : une poignée de cendres (+1)
Description : vos prières font apparaître un feu de camp bienvenu à portée. Celui-ci n'a pas besoin de combustible et n'embrase pas les objets inflammables, mais il n'en dégage pas moins de la chaleur qui réchauffe les êtres vivants (et eux seuls). Le sort prend fin si une créature s'en approche assez près pour être blessée par les flammes.

TABLE 9-6 : LISTES DE SORTS DE MAGIE COMMUNE

Magie commune (glace)	Magie commune (vedma)
Choc	Gêne*
Fléchette magique	Luminescence
Luminescence	Mains molles
Mains molles	Mauvaise fortune
Pare-pluie	Sillage spectral
Rafale*	Sons

Sorts de Magie commune (glace)

Ces sorts sont connus par de nombreuses sorcières de glace.

Froid

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 jour
Portée : contact
Ingrédient : une boule de glace (+1)
Description : votre contact laisse derrière lui un givre étincelant. Utilisez le petit gabarit. La température de l'air ambiant tombe à 0° dans la zone.

Marche hivernale

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure
Portée : vous
Ingrédient : une raquette (+1)
Description : vous demandez aux esprits de l'hiver de vous ouvrir le passage. Vous ne subissez aucun malus de déplacement en raison du blizzard, des congères, des surfaces gelées, etc.

Sorts de Magie commune (vedma)

De nombreuses vedma ont recours aux sorts suivants.

Charmé

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds) (spéciale)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : une goutte de votre sang (+1)



NOUVEAU TALENT : SORT SUPPLÉMENTAIRE

Description : vos études magiques sont telles que vous avez désormais la faculté de lancer un sort ne figurant pas encore sur votre liste de sorts. Sort supplémentaire est un talent particulier car il n'est pas unique, chacun devant être appris séparément. Chaque Sort supplémentaire vous donne donc accès à un sort et un seul, noté entre parenthèses, comme Sort supplémentaire (*manteau de cristal*), par exemple. Ce sort doit être issu de votre Tradition des sorcières ou de votre Magie commune, si bien qu'il vous faut l'un ou l'autre avant de pouvoir choisir ce talent (en plus de l'aval du MJ).

Description : vous attirez de minuscules esprits de la chance. Lorsque la cible utilise un point de Fortune, lancez 1d10. Sur un résultat de 8, 9 ou 10, le point de Fortune produit les effets désirés, mais n'est pas utilisé. *Charmé* cesse de fonctionner dès que le point de Fortune est ainsi épargné.

Gêne

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 jour
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : un ongle de la victime (+1)
Description : vous prononcez des paroles terribles et invoquez des esprits chargés de maudire une cible située à portée. Celle-ci a droit à un test de Force Mentale pour résister à l'influence des esprits. Cette malédiction perturbe le sujet, mais n'est absolument pas mortelle, pas plus qu'elle n'impose de pénalité, en dehors d'un certain embarras qui peut se traduire par un léger malus aux tests de Sociabilité (à l'appréciation du MJ, mais pas plus de –10). *Gêne* se manifeste par exemple de l'une des manières suivantes : verrues, furoncles, altération de la couleur des cheveux, flatulences incontrôlables, forte odeur des pieds, crise d'urticaire, etc.

Résistance à la corruption

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure
Portée : 2 mètres (1 case)
Ingrédient : salive (+1)
Description : vous proférez une invocation à l'attention des esprits pour qu'ils vous protègent contre les Puissances de la Ruine. Une cible, sur laquelle vous devez cracher, bénéficie d'un bonus de +10 à tout test visant à résister au Chaos, ce qui inclut mutations et pouvoirs découlant de la magie du Chaos.

Sorts torinyi

Certains prêtres de Tor connaissent les sorts suivants.

Bénédiction de l'orage

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 48 mètres (24 cases)
Ingrédient : le bois d'un arbre frappé par la foudre (+1)
Description : vos prières modifient les particularités de l'air ambiant, faisant croire aux animaux qu'un orage se lève. Les petits animaux et troupeaux s'éloignent automatiquement de vous à grands pas pour se cacher ou se regrouper. Les autres animaux (et ceux contrôlés par autrui) doivent réussir un test de Force Mentale Facile (+20) sous peine de prendre la fuite.

Bénédiction de Tor

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact
Ingrédient : une amulette torinyi en argent (+1)
Description : l'arme, qui bénéficie des faveurs de Tor, crépite d'énergie. Elle inflige +1 point de dégâts jusqu'à la fin du sort.

Sorts ursunyi

Les prières qui suivent sont connues de certains prêtres d'Ursun.

Bénédiction de la patte léchée

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : contact (vous)
Ingrédient : de la salive d'ours (+1)
Description : vous grognez une supplique à l'attention d'Ursun pour qu'il atténue la douleur d'une blessure. On considère que la cible a bénéficié de soins médicaux.

Bénédiction d'Ursun

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : contact (vous)
Ingrédient : un poisson frais (+1)
Description : vos prières confèrent à la cible un bonus de +10 aux tests d'Orientation et de Survie joués dans l'oblast ou durant l'hiver.

Magie mineure

Avec l'aval du MJ, les sorts suivants pourront être achetés par tout personnage ayant entrepris une carrière qui propose le talent Magie mineure.

Beauté

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une rose d'hiver (+2)
Description : votre magie camoufle l'ensemble de vos difformités. Vous semblez beaucoup plus beau que vous ne l'êtes réellement, affichez un âge de 25 ans environ, et ignorez les malus en Sociabilité issus de changements d'apparence, qu'il s'agisse du vieillissement, de mutations, de marques divines, d'empreintes occultes, de marques de sorcière, d'effets secondaires du Chaos, etc. À chaque round où vous êtes sérieusement bousculé, vous devez réussir un test de Force Mentale sans quoi le sort prend fin. Ce sort est peut-être à l'origine des récits troublants parlant de vedma qui séduisent des hommes dans les régions les plus reculées de l'oblast.

Bouclier fantôme

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : 1 heure/point de Magie (spéciale)
Portée : 4 mètres (2 cases)
Ingrédient : un cercle de sel (+2)
Description : vous vous entourez d'un bouclier invisible qui repousse les esprits. Aucune créature ayant le trait Éthéré ne peut entrer dans le rayon de l'effet, celles qui s'y trouvent devant même en sortir dès leur action suivante. Si vous vous déplacez, le *bouclier fantôme* prend fin. Enfin, des variantes de ce sort sont enseignées par toutes les traditions magiques kislevites.

Dérivation

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1d10 minutes
Durée : instantanée
Portée : contact

Ingrédient : une fiole d'eau bénite ou purifiée (+2)
Description : vous puisez dans la puissance magique d'un vieux site sacré, comme un ogham, un cercle de pierres ou un bosquet sacré, ce qui vous permet d'alimenter un rituel. Vous pouvez lancer un dé supplémentaire au jet d'incantation d'un rituel après avoir jeté ce sort. Toutefois, ce dé ne compte pas dans le cadre de la Malédiction de Tzeentch, de la colère des dieux, etc. Différentes versions de ce sort sont connues de nombreuses sorcières de glace et de plusieurs cultes kislevites.

Vazila
Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : 100 mètres (50 cases)
Ingrédient : un fer à cheval (+1)
Description : si quelqu'un tente de vous voler votre cheval, vous en prenez aussitôt conscience. Au Kislev, on pense que les vazila, des esprits, surveillent les chevaux et entrent en contact avec leur propriétaire si nécessaire. Des variantes de ce sort sont connues de toutes les traditions magiques kislevites.

TRADITIONS DES SORCIÈRES

Lorsque vous entreprenez une tradition de sorcières, vous devez choisir l'une des trois listes de sorts qui vous sont proposées. Vous avez alors accès aux sorts de cette liste uniquement. Toutefois, vous pouvez en apprendre d'autres avec le talent Sort supplémentaire.

Le domaine de la Glace

Les sorcières de glace du Kislev observent une tradition fondée bien avant que les Gospodars traversent les Montagnes du Bord du Monde. Celles qui sont issues de nobles lignées apprennent les vieux us des reines-khans, leurs aïeules, et donc des sorts permettant de manipuler de formidables esprits de glace ou liés à la guerre. Les roturières s'intéressent quant à elles moins aux grands esprits de glace et lancent des sorts permettant de manipuler la magie froide qui sature l'oblast. Enfin, les sorcières de glace qui protègent les lignes telluriques et les vieux oghams du Kislev apprennent des sorts permettant de geler le cours de la magie qui coule en ces lieux de puissance.

Le MJ ne devra pas hésiter à modifier les listes qui suivent afin de les adapter à sa campagne. Il est aussi invité à créer de nouvelles listes et des sorts inédits pour les personnages uniques.

Appel de Shoïka
Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : 36 mètres (18 cases)
Ingrédient : une poignée de chandelles de glace (+2)
Description : vous invoquez la Veuve Vénérable, lui rappelant les promesses faites à la reine-khan Shoïka, la première tsarine du Kislev, et provoquez l'apparition de tentacules de glace de 6 mètres de long. Les déplacements sont réduits de moitié dans la zone du grand gabarit. De plus, les cibles doivent réussir un test d'Agilité à chaque round, sans quoi les tentacules les agrippent et leur infligent 1d10+4 points de dégâts (qui ne tiennent pas compte de l'armure). De plus, le personnage est victime d'une prise. Pour se libérer, il doit réussir un test de Force. Les tentacules ont quant à eux une Force égale à votre Intelligence.

Baiser de la pucelle de glace
Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : gabarit de flammes
Ingrédient : une poignée de neige (+2)
Description : vous crachez un souffle de pur froid, qui gèle vos ennemis et en fait des statues de glace. Les cibles subissent 1d10+5 points de dégâts (qui ne tiennent pas compte de l'armure). Reportez-vous aux règles de Mort subite en cas de coup critique (un décès se traduisant par une statue gelée). Ceux qui y survivent doivent réussir un test de Force Mentale sous peine d'être assommés pendant 1 round.

Blizzard
Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : spéciale
Ingrédient : un flocon de neige (+2)
Description : une tornade de neige et de glace s'élève du sol, gelant et aveuglant tout ce qui se dresse en travers de son chemin. Vous pouvez lancer le *blizzard* en tout point situé dans votre champ de vision. Toutefois, à la discrétion du MJ, vous aurez peut-être besoin de réussir un test de Perception pour distinguer une cible lointaine. Tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 24 mètres de la cible subissent 1d10 points de dégâts par round (lancez les dégâts une fois seulement, et appliquez-les aux cibles situées dans la zone) et leur champ de vision est réduit à 6 mètres (3 cases). Le *blizzard* impose aussi un malus de –20 aux tests de Capacité de Tir et Agilité de tous ceux qui se tiennent dans la zone en plus de réduire leur Mouvement de moitié.

Faucons de Miska
Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : spéciale
Portée : 36 mètres (18 cases)

TABLE 9-7 : LISTES DE SORTS DES SORCIÈRES DE GLACE

Reine-khan	Sorcière de l'oblast	Sorcière tellurique
Appel de Shoïka	Baiser de la pucelle de glace	Blizzard
Baiser de la pucelle de glace	Blizzard	Givre mortel
Faucons de Miska	Forme du démon de givre	Lame de givre
Forme du démon de givre	Marche de la steppe sans fin	Manteau de cristal
Lame de givre	Mur de glace	Mur de glace
Manteau de cristal	Permafrost	Permafrost
Tempête de cristaux	Plaque de glace	Tempête de grêle
Voix glaçante	Tempête de cristaux	Vent mordant

Ingrédient : un faucon de cristal (+2)
Description : en faisant appel aux pactes noués par les premières reines-khans, vous convoquez les *faucons de Miska*, des esprits glacés de la peur, de la haine et de la terreur. Ces oiseaux de glace se cristallisent dans l'air et piquent en direction de la cible en hurlant. Les cibles situées dans la zone du grand gabarit et celles qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres de celui-ci doivent réussir un test de Peur Assez facile (+10). Les *faucons de Miska* restent jusqu'à ce que toutes les créatures affectées aient réussi leur test de Peur.

Forme du félon de givre
Difficulté : 27
Temps d'incantation : 3 actions complètes
Durée : spéciale
Portée : vous
Ingrédient : une griffe de démon de givre (+3)
Description : vous invitez les esprits du froid d'antan à vous transformer (ainsi que vos possessions) en démon du givre hurlant. Vous conservez votre Intelligence et votre Force Mentale, mais vos autres caractéristiques sont celles d'un démon de givre (cf. page 131). Vous gagnez également les compétences, talents et traits de ce monstre. Toutefois, vous ne pouvez plus communiquer que par hurlements, êtes incapable de lancer des sorts et ne pouvez manier la moindre arme. Le sort s'achève si vous prenez un coup critique, si vous dormez, ou tout simplement si vous décidez d'y mettre un terme (action complète).

Givre mortel
Difficulté : 25
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : contact
Ingrédient : une pierre d'Urszebya (+3)
Description : vous faites appel au froid mortel du pays. La cible touchée doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–20) sous peine de subir 1d10+8 points de dégâts par point de votre valeur de Magie (ces dégâts ne tiennent pas compte de l'armure). En cas de réussite, la cible ne subit que 1d10+2 points de dégâts par point de Magie. Les coups critiques obtenus à l'aide de ce sort s'appuient sur les règles de Mort subite, un décès signifiant que la cible a gelé.

Lame de givre
Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round/point de Magie (spéciale)
Portée : vous
Ingrédient : une chandelle de glace longue de 1 mètre (+2)
Description : une lame de glace se forme dans votre main. Considérez qu'il s'agit d'une arme magique dotée de l'attribut précise qui inflige 1d10+2+BF points de dégâts. Toutefois, elle fond instantanément si vous la lâchez. À la fin du sort, vous pouvez maintenir la lame à chaque round en réussissant un test de Force Mentale.

Manteau de cristal
Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : une hermine (+2)
Description : vous invoquez une brume glacée tourbillonnante qui vous enveloppe. Les créatures situées dans un rayon de 2 mètres subissent un malus de –10 aux tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir et Agilité alors que le froid les engourdit. De plus, celles qui tentent de vous attaquer au corps à corps doivent réussir un test d'Endurance. Celles qui le ratent ne peuvent s'empêcher de reculer, perdant leur action du round.

Marche de la steppe sans fin
Difficulté : 15
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : 1 jour/point de Magie



HANTEMENTS

Le Kislev a toujours été une terre hantée. En effet, toutes sortes d'esprits se rassemblent dans ses noires forêts, son vaste oblast et ses hautes montagnes. Les vedma ont depuis bien longtemps affaire à ces entités et savent comment les attirer et les influencer, ce qui leur permet de maudire une zone bien précise en l'accablant de malchance, de cauchemars, ou pire encore. La plupart des matriarches vedma attirent des esprits de manière à hanter les environs de leur demeure. Toutefois, elles prennent soin d'y laisser un passage dégagé car elles ne sont pas immunisées contre les effets de *hantement*.

En apprenant le sort *hantement*, vous avez accès à l'une des malédictions suivantes. Vous pouvez ensuite en apprendre de nouvelles pour 100 px chacune (le MJ pourra cependant exiger qu'une autre vedma vous l'enseigne). Le MJ est bien évidemment invité à créer des malédictions propres à sa campagne.

Malédiction d'anicroche

Des esprits potaches envahissent l'endroit en gloussant, défaisant les boucles de ceinture et les boutons de chemise, baissant les pantalons et pinçant les fesses. À chaque round, vous devez réussir un test de Force Mentale sous peine d'être victime d'une plaisanterie (à la discrétion du MJ).

Malédiction de cauchemar

Cinq minutes après vous être endormi dans la zone, vous souffrez de terribles cauchemars alors que les esprits s'insinuent dans votre tête. À moins de réussir un test de Force Mentale, vous vous réveillez en hurlant, indiquant ainsi votre position. De plus, pendant l'heure qui suit, vous subissez un malus de –5 aux tests d'Agilité, Capacité de Tir et Capacité de Combat car vous tremblez légèrement en raison de cette mauvaise expérience.

Malédiction gênante

Des esprits mineurs volettent dans la zone et vous pincent. Ils sont bien évidemment gênants et agaçants, ce qui se traduit par un malus de –10 aux tests d'Agilité, Capacité de Tir, Capacité de Combat et Perception (voire d'autres à la discrétion du MJ) tant que l'on est dans la zone. De plus, nul ne peut y dormir et il est impossible d'y lancer des sorts sans la compétence Méditation.

Malédiction de putréfaction

Des esprits de la pourriture sont attirés vers le lieu maudit. Les biens périssables se gâtent très rapidement. La nourriture fraîche moisit en quelques minutes, les conserves ne tiennent qu'une heure et les autres matériaux rouillent, se décomposent ou se corrodent en l'espace d'une journée (à la discrétion du MJ).

Maudit

Des esprits simples mais malicieux hantent la zone et châtient tous ceux qui s'en approchent. Ceux qui entrent dans le lieu hanté doivent réussir un test de Force Mentale sous peine d'être victimes d'une *gêne* (cf. page 113) dont les effets sont déterminés par le MJ.

Portée : vous
Ingrédient : une boule de graisse d'ours gelée (+2)
Description : vous abaissez votre température corporelle. Vous êtes immunisé contre les effets du gel et les dégâts des attaques de froid.

Mur de glace

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : une plaque de glace de 30 cm de côté (+2)
Description : vous faites apparaître un mur de glace recouvert de neige. Celui-ci peut faire jusqu'à 10 mètres de long sur 6 mètres de haut, à condition de se situer en intégralité dans la portée du sort et de ne pas empiéter sur une zone dégageant de la chaleur (corps vivant, feu, etc., à la discrétion du MJ). Ce mur bouche la vue. Il a un BE 5 et 10 points de Blessures par point de votre valeur de Magie. Enfin, le feu lui inflige des dégâts doublés.

Permafrost

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : 1 jour/point de Magie
Portée : 48 mètres (24 cases)
Ingrédient : une motte de toundra gelée (+2)
Description : vous focalisez les puissants courants de froid du pays. Un givre épais apparaît aussitôt sur les surfaces affectées, réduisant de moitié les déplacements de ceux qui y entrent ou s'y déplacent. Au round où le sort est lancé, les cibles subissent aussi 1d10 points de dégâts (qui ne tiennent pas compte de l'armure) et doivent réussir un test de Force sous peine de perdre leur prochaine demi-action. Au bout d'une minute, toute l'eau de la zone gèle.

Plaque de glace

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : 24 mètres (12 cases)
Ingrédient : une plaque de glace de 30 cm de côté (+2)
Description : vous recouvrez une zone d'une fine plaque de verglas. Les créatures situées sous le grand gabarit doivent réussir un test d'Agilité Assez difficile (–10) à chaque fois qu'elles tentent une action incluant un déplacement sous peine de glisser et de tomber, subissant alors 1d10 points de dégâts et perdant le reste de leur tour. En cas de succès, la cible peut se déplacer normalement, mais à la moitié de sa vitesse habituelle.

Tempête de cristaux

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : 48 mètres (24 cases)
Ingrédient : une poignée de glace (+2)
Description : vous lancez 1d10 éclats de glace durs comme des diamants en direction de la cible. Chacun est un *projectile magique* infligeant 1d10+3 points de dégâts.

Tempête de grêle

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : 18 mètres (9 cases)
Ingrédient : un grêlon (+2)
Description : vous focalisez la magie de glace et des blocs de glace se mettent à s'abattre au sol à une vitesse terrifiante. Toutes les créatures situées sous le grand gabarit subissent 1d10+2 points de dégâts par round passé dans la zone. De plus, leur champ de vision est réduit à 4 mètres, elles subissent un malus de –20 aux tests de Capacité de Tir et d'Agilité, et réduisent de moitié leur Mouvement. En réussissant un test de Force Mentale Assez difficile (–10) au moyen d'une action complète, vous pouvez déplacer la tempête de 2 mètres par point de Magie.

Vent mordant

Difficulté : 23
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : 36 mètres (18 cases)
Ingrédient : un croc de dragon blanc (+3)
Description : vous focalisez de puissants courants de magie pour en faire un coup de vent glacé. Tous ceux qui vous séparent de la cible sont frappés par des éclats de glace infligeant 1d10+4 points de dégâts. De plus, les créatures auxquelles le sort fait



perdre au moins 1 point de Blessures doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de se retrouver à terre. *Vent mordant* est un *projectile magique*.

Voix glaçante

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une langue de glace (+1)
Description : vous prenez la parole avec le détachement glacé des reines-khans d'antan. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Commandement, Intimidation, Marchandage et Torture, mais subissez un malus de –10 aux tests de Baratin et de Charisme.

Le domaine des Vedma



Les vedma ungols ont affaire aux esprits depuis des générations. Depuis leur apparition, plusieurs traditions distinctes se sont formées. Les *koldunja*, ou sorcières aux esprits, sont les vedma qui s'attachent aux esprits de la terre. On fait appel à elles lorsqu'il faut apaiser, bannir ou invoquer un tel esprit. Les *vorozheja*, ou sorcières du destin, communiquent avec les esprits de la chance et sont consultées par tous ceux qui veulent connaître l'avenir. Enfin, les *znarkharja*, ou sorcières du peuple, vous protègent contre l'influence du Chaos et s'occupent de toutes sortes de maux qui peuvent frapper la communauté. Mais quelle que soit leur tradition, toutes les vedma sont connues pour un pouvoir bien précis : celui de maudire leurs ennemis.

Le MJ ne devra pas hésiter à modifier les listes qui suivent afin de les adapter à sa campagne. Il est aussi invité à créer de nouvelles listes et des sorts inédits pour les personnages uniques.

Bannissement des esprits

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : permanente
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : les organes internes d'un élan (+2)
Description : choisissez une créature ayant le trait Éthéré. À moins de remporter un test de Force Mentale opposé contre vous, celle-ci disparaît dans l'Aethyr ou repart là d'où elle est venue.

Chuchotements de la souillure

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : la main d'un adorateur des Dieux Sombres (+2)
Description : les esprits vous chuchotent de funestes avertissements lorsque des serviteurs des Dieux Sombres ou des choses souillées par leur mal sont dans les parages. Quand une telle créature, chose ou zone se trouve à portée du sort, vous bénéficiez d'un bonus de +20 aux tests de Sens de la magie applicables.

Convocation d'esprit

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : 1d10 minute
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : déterminé par le MJ en fonction du type d'esprit convoqué (+2)
Description : vous convoquez un esprit en un lieu inoccupé situé dans la portée du sort. Parmi les exemples possibles de profils, on trouve celui des dryades (page 91 du *Bestiaire du Vieux Monde*), des reflets (page 135), des esprits (page 91 du *Bestiaire du Vieux Monde*), des farfadets (page 125 du *Compagnon*) et des naïades (page 123 du *Compagnon*). Vous devez réussir un test de Force Mentale pour contrôler l'esprit. En cas d'échec, le MJ en prend le contrôle, sachant que la créature ne sera peut-être pas très contente…

Forme de la Veuve Vénérable

Difficulté : 26
Temps d'incantation : 3 actions complètes
Durée : spéciale
Portée : vous
Ingrédient : deux poignées de terre kislevite imprégnées de votre propre sang (+3)
Description : vous invitez en vous les plus puissants esprits de la Veuve Vénérable. Vous vous transformez alors (ainsi que vos possessions) en une monstruosité aux cheveux gris de près de 2,50 m de haut, le tout assorti d'yeux luisants, de dents en métal rouillé et de longues griffes en fer. Vous bénéficiez d'un bonus de +20 aux tests de Capacité de Combat, Force et Endurance, mais aussi de +1 en Attaques. Vous gagnez également les traits Armes naturelles, Effrayant, Sans peur et Sens aiguisés. Le sort prend fin lorsque vous réussissez un coup critique, allez dormir ou y mettez volontairement fin au moyen d'une action complète.

Fortune contée

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : spéciale
Portée : spéciale
Ingrédient : un objet directement lié à la question posée (+2)
Description : vos yeux virent au bleu alors que vous entrez en transe (vous êtes sans défense) et communiez avec les esprits. Un personnage peut alors poser une question (et une seule) au sujet d'un événement à venir. Les esprits offrent une réponse sibylline (le MJ pourra en profiter pour glisser des indices sur l'aventure ou la suivante). Une fois le sort achevé, la cible peut profiter de la phrase prophétique pour relancer les trois tests suivants ratés en lien avec sa question (à la discrétion du MJ). Une fois ses trois jets relancés, vos yeux reprennent leur couleur normale. Vous ne pouvez profiter que d'une seule *fortune contée* à la fois.

TABLE 9-8 : LISTES DE SORTS DES VEDMA

Koldunja	Vorozheja	Znarkharja
Bannissement des esprits	Fortune contée	Chuchotements de la souillure
Convocation d'esprit	Hantement	Hantement
Forme de la Veuve Vénérable	Malédiction de la vedma	Malédiction suprême
Hantement	Malédiction suprême	Promesse maudite
Injonction spirituelle	Passé révélé	Purification corporelle
Malédiction suprême	Patte porte-bonheur	Purification spirituelle
Promesse maudite	Promesse maudite	Rejet spirituel
Rejet spirituel	Rejet spirituel	Résistance au Chaos

Hantement

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : spéciale
Portée : contact
Ingrédient : un objet de la taille du poing issu de l'endroit cible (+2)
Description : vous maudissez un édifice précis (ou une partie de celui-ci s'il est de grande taille) ou un élément de relief (comme une colline ou un taillis) de manière à y attirer des esprits malveillants. Choisissez une malédiction parmi celles proposées dans l'encart à la page 116. Une cible ne peut être victime que d'un seul *hantement* à la fois.

Injonction spirituelle

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds) / point de Magie
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : une cervelle de renard (+2)
Description : vous pliez un esprit à votre volonté. Celui-ci doit réussir un test de Force Mentale opposé contre vous sous peine de passer sous votre contrôle pour toute la durée du sort. Vous pouvez alors l'obliger à entreprendre n'importe quelle action de base. En réussissant un test de Connaissances académiques (esprits) au moyen d'une demi-action, vous pouvez également l'obliger à utiliser un pouvoir spécial ou à entreprendre une action de compétence avancée.

Malédiction de la vedma

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : contact
Ingrédient : une mèche de cheveux de la cible (+1)
Description : les esprits vous donnent un aperçu du sort qui attend la cible. Si elle ne dispose pas déjà d'une malédiction de vedma, déterminez-en une à l'aide de la **Table 8–4** (cf. page 90). De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +10 à votre prochain test d'Intimidation ou de Torture contre la cible car vous avez une bonne idée des meilleurs moyens de pression à utiliser contre elle.

Malédiction suprême

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : immédiate
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : un objet personnel de la cible (+2)
Description : vous faites appel aux esprits pour maudire quelqu'un. La cible a droit à un test de Force Mentale Assez difficile (–10) pour résister à la malédiction. Choisissez-en une parmi celles de l'encart ci-contre. Une cible ne peut être victime que d'une *malédiction suprême* à la fois. Notez que vous pouvez lever une telle malédiction en lançant une nouvelle fois ce sort sur la cible.

Passé révélé

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 3 actions complètes
Durée : spéciale
Portée : vous
Ingrédient : un objet directement lié à la question posée (+2)
Description : vos yeux virent au rouge alors que vous entrez en transe et distinguez le passé au travers d'une légère brume cramoisie. Dès lors, vous êtes sans défense. Pour recevoir la vision, vous devez commencer par poser une question aux esprits (*Que s'est-il passé ici il y a trois ans ?* ou *Comment cet homme est mort ?*). Toutefois, la vision étant offerte du point de vue des esprits des environs (ce qui peut inclure des morts, des esprits de la nature, des farfadets malicieux, etc.), le résultat est souvent déroutant et vague à la fois. Les détails de la vision sont laissés à l'entière appréciation du MJ, qui est invité à faire preuve d'imagination dans sa description de la transe (qui dure aussi longtemps qu'il le juge nécessaire ou jusqu'à ce que vous mettiez fin au sort). Si vous avez déjà lancé *fortune contée* au moment où vous jetez ce sort, l'un de vos yeux est rouge et l'autre est bleu.

Patte porte-bonheur

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète

Exemples de malédictions

Qu'il s'agisse de simples nuisances (furoncles ou flatulences) ou des pires maux (maladie ou vieillissement prématuré), l'éventail des malédictions que peut jeter une vedma est infini.

En apprenant le sort *malédiction suprême*, vous avez accès à l'une des malédictions suivantes. Vous pouvez ensuite en apprendre de nouvelles pour 100 px chacune (le MJ pourra cependant exiger qu'une autre vedma vous l'enseigne). Le MJ est bien évidemment invité à créer des malédictions propres à sa campagne et pourra trouver l'inspiration en se reportant à l'Appendice II du *Seigneur Liche*.

Malédiction de folie

De minuscules esprits malicieux s'installent dans votre tête. Chaque jour, vous devez réussir un test de Force Mentale Assez facile (+10) sous peine de gagner 1 point de Folie. Dès que vous développez un trouble mental, les esprits cessent de vous empoisonner la vie.

Malédiction de maladie

Cette malédiction attire des esprits de la maladie. Chaque jour, vous devez réussir un test d'Endurance Assez facile (+10) sous peine de contracter une maladie au choix du MJ. Cette malédiction n'inflige qu'une maladie à la fois.

Malédiction de malheur

Des esprits malins suivent chacun de vos pas, vous faisant trébucher dans les moments importants, vous obligeant à fermer les yeux lorsque vous avez besoin de voir et vous forçant à cracher des obscénités lorsque vous tentez d'être séduisant. Lorsque vous lancez un dé de pourcentage, le chiffre le plus élevé est toujours celui des dizaines.

Malédiction de sorcière

Des esprits tourbillonnent tout autour de vous, usant la barrière qui sépare le monde matériel de l'Aethyr. Lorsque vous lancez un sort, jetez deux dés de plus qui ne s'ajoutent pas au jet d'incantation. Toutefois, ils comptent dans le cadre de la Malédiction de Tzeentch.

Malédiction de vedma

Vous êtes condamné à vieillir à un rythme alarmant car les esprits de la Veuve Vénérable absorbent votre jeunesse. Vos cheveux poussent et virent au gris, vos ongles s'allongent et prennent une teinte jaunâtre, votre musculature est victime d'atrophie, votre vue baisse et vos idées s'emmêlent. Chaque jour, vous devez réussir un test d'Endurance Assez facile (+10) sous peine de réduire toutes vos caractéristiques de 1 point. Ce vieillissement prématuré se poursuit jusqu'à ce que vous atteigniez –20. Dès lors, vous devez réussir un test d'Endurance Assez facile (+10) quotidien sous peine de mourir de vieillesse.

Durée : 1 heure/point de Magie (ou jusqu'à utilisation)
Portée : contact
Ingrédient : une patte de chien à trois pattes (+2)
Description : vous attirez un esprit de la chance jusqu'à l'ingrédient et l'y liez. Celui qui le porte gagne +1 point de Fortune. La patte se désintègre lorsqu'elle est utilisée ou que le sort prend fin. Vous ne pouvez jouir que d'un seul sort de ce type à la fois.

Promesse maudite
Difficulté : 18
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : immédiate (ou jusqu'à ce que l'action soit accomplie)
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : un objet personnel de la cible (+2)
Description : vous exigez de la cible qu'elle réalise une action précise sous peine de subir votre courroux. Toutefois, elle a droit à un test de Force Mentale Assez difficile (–10) pour résister. En cas d'échec, elle est victime d'une *malédiction suprême* si elle ne se conforme pas à votre souhait (à la discrétion du MJ). Les cibles auxquelles on ordonne de se faire du mal ou d'agir d'une façon qui leur est nuisible ont droit à un bonus de +30 au test.

Purification corporelle
Difficulté : 13
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : instantanée
Portée : contact
Ingrédient : une pleine poignée d'entrailles de poisson (+2)
Description : la cible avale les entrailles de poisson alors que vous proférez l'incantation. Les viscères attirent des esprits de guérison qui permettent de chasser les maladies et de résorber les blessures. Si la cible ne vomit pas cet atroce repas (test de Force Mentale nécessaire) et que vous réussissez vous-même un test de Force Mentale, elle est débarrassée d'une maladie (dans les faits, vous la soignez) et regagne un nombre de points de Blessures égal à 1d5 plus votre Magie.

Purification spirituelle
Difficulté : 24
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : instantanée
Portée : contact
Ingrédient : une tasse d'urine d'ours (+3)
Description : la cible avale l'urine d'ours, ce qui vous permet de vous en prendre aux esprits des Dieux Sombres qui l'habitent. Jouez un test de Force Mentale Assez difficile (–10). En cas de réussite, si la cible est vivante, consentante et réussit un test d'Endurance Assez difficile (–10), elle perd une mutation de votre choix. Toutefois, les pouvoirs du Chaos sont insidieux, si bien que la mutation revient dès que la cible rate un test d'Endurance d'au moins 30 points.

Rejet spirituel
Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : permanente
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : un piquant de triton (+2)
Description : disposez le centre du grand gabarit n'importe où à portée. Un esprit situé sous celui-ci doit réussir un test de Force Mentale opposé contre vous ou sortir de la zone d'effet dès son action suivante. Ensuite, il ne peut y revenir sans réussir un test de Force Mentale. Toutefois, il n'est plus affecté par le sort dès qu'il en réussit un.



Résistance au Chaos
Difficulté : 17
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : un gésier de chouette des neiges (+2)
Description : votre incantation invoque des esprits qui détestent les Dieux Sombres du nord. *Résistance au Chaos* vous affecte ainsi qu'un nombre de cibles situées à portée égal au double de votre valeur de Magie. Les cibles non consentantes ont droit à un test de Force Mentale Difficile (–20) pour annuler l'effet. Les sujets gagnent le talent Résistance au Chaos. En revanche, les lanceurs de sorts affectés (y compris vous) ne peuvent plus jeter de sorts.

DOMAINES DIVINS

Cette section décrit les domaines divins de Dazh, Tor et Ursun. Ces cultes enseignant de nombreux rites et rituels, le MJ est invité à créer de nouveaux sorts et de nouvelles listes de sorts adaptés à leur campagne. Le *Tome de la Rédemption* vous fournira de nombreuses sources d'inspiration.

Le Domaine de Dazh

Dazh est le dieu du feu, du soleil et de l'hospitalité. Il est vénéré sur les terres du Kislev depuis des siècles et aurait appris aux premières tribus ungols les secrets du feu. Ses prêtres sont des

individus chaleureux qui sont très fiers de leur âtre et de leur demeure, beaucoup se parant d'or. Ceux qui font appel à Dazh préfèrent souvent la chaleur au froid et se sentent parfois mal à l'aise une fois le soleil couché.

Brillance

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : instantanée
Portée : 6 mètres (3 cases)
Ingrédient : un symbole sacré dazhinyi (+2)
Description : vos prières font apparaître une vague aveuglante de feu sacré. Toutes les créatures situées à portée doivent réussir un test d'Agilité sous peine d'être éblouies. Les victimes subissent alors un malus de –20 aux tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir, Agilité et Perception pendant 1d10 rounds. Les cibles qui n'ont pas d'yeux (ou qui ont les yeux protégés) sont immunisées contre le sort.

Charbons ardents

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : 2 mètres (1 case)
Ingrédient : un morceau de charbon (+1)
Description : vous murmurez une prière célébrant Dazh qui se lève de son lit de charbons à l'est. Si elle est inflammable (à la discrétion du MJ), la cible prend aussitôt feu.

Couronne de flammes

Difficulté : 13
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 round/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une flamme ciselée d'or (+2)
Description : vos prières font apparaître des flammes sacrées qui enveloppent tout votre corps. Quiconque tente de vous frapper à l'aide d'une arme de corps à corps doit réussir un test de Force Mentale sous peine de subir un malus de –30 au test de Capacité de Combat alors que la chaleur le repousse. En cas de réussite, le malus n'est que de –10. Tant que la *couronne de flammes* est active, vous êtes immunisé contre les dégâts des attaques de feu.

Danse des alari

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 2 actions complètes
Durée : 1 heure/point de Magie
Portée : 1 lieue (4,5 km environ)
Ingrédient : un aimant doré (+1)
Description : vous demandez à Dazh d'illuminer la nuit, ce qu'il fait en vous envoyant ses guerriers, les alari. Les cieux du nord s'illuminent de flammes surnaturelles alors que les alari dansent. Ce sort produit assez de lumière pour voir correctement.

Dazh Szheg

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : 18 mètres (9 cases)
Ingrédient : une loupe en or (+2)
Description : vous demandez à Dazh d'incinérer vos ennemis et un rayon de lumière sacrée s'abat sur eux. Toutes les créatures situées dans la zone du petit gabarit doivent réussir un test d'Agilité Assez difficile (–10) sous peine de subir 1d10+4 points de dégâts (qui ne tiennent pas compte de l'armure). Une cible qui perd au moins 1 point de Blessures prend également feu.

Invité sacré

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : spéciale
Portée : spéciale
Ingrédient : un parchemin de prière dazhinyi (+1)
Description : vous invoquez Dazh afin qu'il vous bénisse tout le temps que vous passez chez autrui. Si votre hôte abuse de sa position ou vous traite mal, Dazh le maudit alors. La malédiction, fixée par le MJ, pourra prendre la forme suivante : les feux refusent de s'allumer, les feux ne dégagent aucune chaleur, ou le combustible brûle quatre fois plus vite que d'habitude. La malédiction dure jusqu'à ce que l'hôte vous présente ses excuses ou demande pardon dans un temple de Dazh.

Le domaine de Tor



Tor est le dieu du tonnerre, de la foudre et de la guerre. Il est populaire parmi les Kislevites belliqueux et était déjà vénéré dans la région bien avant l'arrivée des Gospodars. Souvent, ses prêtres sont taciturnes et agressifs, et beaucoup portent une hache d'armes en argent sacré. Ceux qui font appel à cette divinité se mettent facilement en colère et beaucoup sont attirés vers des lieux élevés, qu'il s'agisse de montagnes ou de hautes tours.

À la discrétion du MJ, les prières torinyi faisant appel au tonnerre, à la foudre ou à la pluie pourront déclencher de véritables orages.

Appel de Tor

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 round
Portée : 1,5 km
Ingrédient : un symbole sacré torinyi (+2)
Description : vous mugissez des prières à l'attention des cieux et Tor vous répond au moyen d'un coup de tonnerre. Au round suivant, tous les Kislevites situés à portée attaquent deux fois sur une action de charge. Toutefois, Tor ne tolère pas que l'on utilise cette prière à la légère, si bien que vous subissez automatiquement la colère des dieux si votre jet d'incantation échoue.

Cieux fendus

Difficulté : 15
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 jour/point de Magie
Portée : 1 lieue (4,5 km environ)
Ingrédient : une fiole d'eau de pluie bénite (+2)
Description : vous invoquez Tor afin qu'il fende les cieux à l'aide de sa formidable hache de bataille. Des nuages s'amoncellent dans le ciel, et au bout de 1d10 rounds, un déluge d'eau, de neige ou de grêle s'abat sur la zone. À chaque round, les cibles doivent réussir un test de Force sous peine de réduire leurs déplacements de moitié. Ce sort ne peut être lancé que si le ciel est déjà couvert.

Fureur de Tor

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une pierre à aiguiser (+1)
Description : vous implorez Tor de bénir vos efforts de guerre. Lorsque vous maniez une hache et obtenez un 10 aux dégâts, vous bénéficiez automatiquement de la fureur d'Ulric, sans avoir à relancer le dé.

Tempête imminente

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 5 minutes/point de Magie
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : un parchemin de prière torinyi (+1)
Description : vos prières déclenchent un regain de tension, préparant ceux qui vous entourent au conflit à venir. Quand un personnage situé à portée au moment de l'incantation est



surpris, il a droit à un test de Force Mentale Assez facile (+10) pour ne pas être pris au dépourvu et agir normalement.

Tonnerre de guerre

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : 12 m (6 cases)
Ingrédient : une cymbale en plaqué argent (+2)
Description : vos prières amplifient les sons des combats alentour. Tous les ennemis situés à portée doivent réussir un test de Peur.

Trait de Tor

Difficulté : 11
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : instantanée
Portée : 12 m (6 cases)
Ingrédient : un éclair en argent (+1)
Description : vous implorez Tor de déchaîner toute sa colère et un éclair part en direction de la cible. Il s'agit d'un *projectile magique* qui inflige 1d10+3 points de dégâts (qui ne tiennent pas compte de l'armure). Si la cible est tuée, la foudre poursuit son chemin jusqu'à un autre ennemi (s'il en reste) situé dans un rayon de 4 cases de la cible, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une cible survive.

Le domaine d'Ursun

Ursun est le dieu des ours et la divinité tutélaire du Kislev. Son culte a été introduit par un groupe de Gospodars il y a près d'un millier d'années, et il est aujourd'hui le plus puissant du pays. Les prêtres d'Ursun sont généralement farouches, et beaucoup portent des peaux sacrées et des os d'ours bénits. Ceux qui font appel à cette divinité se sentent généralement mal à l'aise quand ils ont affaire à la civilisation et se montrent quelque peu léthargiques en hiver.

Force de l'ursidé

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : une côte d'ours (+1)
Description : vos prières vous confèrent une partie de la force d'Ursun. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Force, d'un autre bonus de +10 (pour un total de +20) lorsque vous agrippez un adversaire, et vos attaques à mains nues infligent +1 point de dégâts.

Fureur grondante

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : vous
Ingrédient : une griffe d'ours tué par un piège (+1)
Description : votre prière vous emplit d'une rage implacable. Vous gagnez les talents Frénésie et Menaçant, et bénéficiez en plus d'un bonus de +10 aux tests de Force Mentale et d'Endurance.

Inflexible Ursun

Difficulté : 21
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)
Portée : 36 mètres (18 cases)
Ingrédient : une fourrure d'ours des glaces (+3)
Description : vos prières puisent directement dans l'orgueil national kislevite. Tous les Kislevites situés à portée gagnent les traits Sans peur et Troublant.

Peau de l'ours des glaces

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : vous
Ingrédient : une canine d'ours des glaces (+1)
Description : vos prières attirent en vous l'esprit d'un ours des glaces. Pour toute la durée du sort, vos attaques infligent +1 point de dégâts, et vous gagnez les talents Sens aiguisés et Troublant. Enfin, vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests d'Intimidation, Perception et Survie.

Père ours

Difficulté : 9
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1 minute (6 rounds)/point de Magie
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : une langue d'ours (+1)
Description : vos prières attirent l'un des serviteurs d'Ursun. Un ours situé à portée n'attaquera que s'il est lui-même attaqué, et répondra à toutes les questions que vous lui poserez en s'appuyant sur ses connaissances (et non celles d'Ursun). Sa voix est noble et timbrée, et il parle dans la langue maternelle du prêtre. Cette prière ne fonctionne pas sur les lanceurs de sorts utilisant *l'ours enragé*.

Sommeil de l'hiver

Difficulté : 14
Temps d'incantation : 1 action complète
Durée : 1d10 rounds (par cible)
Portée : 12 mètres (6 cases)
Ingrédient : une boule de neige (+2)
Description : vos prières vous permettent d'abattre le profond sommeil de l'hiver sur vos ennemis. Toutes les créatures vivantes situées sous le petit gabarit doivent réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10) sous peine de s'endormir pour 1d10 rounds. Les personnages endormis sont sans défense.





JUSTICE SOMMAIRE

« Si tu veux trouver ton ennemi, jette un œil derrière ton ami. »

— PROVERBE KISLEVITE

Chapitre X

Justice sommaire est une courte aventure conçue pour présenter aux PJ la Vide Contrée. Elle convient à un groupe de personnages d'origine kislevite ou impériale. Les aventuriers qui se situent aussi loin de l'Empire sont certainement des héros chevronnés et expérimentés, si bien que deux jeux d'antagonistes sont fournis, l'un « novice » et l'autre « vétéran ». Les novices sont censés entamer leur première carrière, alors que les vétérans ont attaqué la troisième ou n'en sont pas bien loin.

Si vous jouez l'aventure des *Mille Trônes*, ce chapitre offrira une déviation parfaite lorsque les PJ se frayeront un chemin au Kislev.

Arrière-plan de l'aventure

Il y a un mois, frère Jürgen, un moine ulricain écervelé aux penchants mélodramatique, est tombé sur la lointaine stanitsa de Vitkal, lors d'une célébration à Dazh. Il qualifia les nomades d'hérétiques et d'adorateurs du Chaos, et mit en avant le véritable culte d'Ulric. Des paroles très dures furent échangées, et une bousculade s'ensuivit. Le malheureux ulricain tomba en arrière, personne ne parvint à le rattraper et il périt en finissant sa course dans l'âtre. Habitués à la mort, les Kislevites laissèrent son corps en pleine nature et poursuivirent le cours de leur existence.

Cependant, Jürgen était accompagné par un jeune scribe qui rapporta au plus vite la nouvelle à son culte. Lorsque celle-ci atteint l'Empire, le récit parlait déjà d'une bande de sauvages brûlant vif un moine innocent. Après la défenestration de Praag (cf. **Temple de Dazh**, page 67), une telle insulte faite à Ulric ne put être pardonnée et le mécontentement du culte fut signalé au temple d'Ulric de Kislev. Ce dernier envoya alors des agents à Vitkal afin que justice (celle de l'Empire) soit rendue et que les meurtriers soient punis. Les agents de l'ambassade présentèrent d'abord l'affaire à la tsarine, qui leur permit volontiers de faire appliquer la loi. Toutefois, ne souhaitant pas laisser croire aux boyards qu'une puissance étrangère pouvait aussi facilement l'influencer, elle demanda à l'ambassade d'agir avec tact et avant l'hiver à venir. Le père Ludwig, un ulricain de haut rang de la Vide Contrée (qui est aussi le frère de Jürgen) a été choisi pour prendre la tête de l'expédition. Il s'est entouré d'un petit groupe de gardes du corps ulricains et a engagé quelques guides kislevites pour le conduire dans l'oblast.

Toutefois, la tsarine a de nombreux ennemis, qui eux-mêmes ont de nombreux espions. Le boyard Todimir, un puissant noble contrarié par le règne de la tsarine, a eu vent des événements et a parfaitement saisi qu'il pouvait en tirer parti pour discréditer la Reine de Glace. L'un de ses agents est donc parti au triple galop en direction de Vitkal. Déguisé en simple messager, celui-ci a convaincu la bourgade que la tsarine l'avait offerte à la justice d'étrangers sur un plateau d'argent. La femme-médecine de la stanitsa, Baba Pogodya, en a aussitôt été furieuse et a disparu dans la forêt pour s'assurer que les ulricains n'atteignent pas Vitkal. En invoquant les esprits de l'oblast, elle compte faire croire que leur mort est naturelle, évitant ainsi les réparations exigées et mettant le bourg à l'abri. Seul problème, le groupe fonce droit dans le piège.

Le plan de la vedma

Baba Pogodya compte utiliser les esprits du Kislev contre ses ennemis. Elle s'est arraché l'œil droit et s'est tranché la main droite pour conclure un pacte avec un leshii et un vodianoï, esprits des forêts et des rivières. Le leshii va dresser la forêt contre les voyageurs, afin qu'ils perdent leurs armes avant qu'une meute de loups fonde sur eux. De son côté, le vodianoï a fragilisé la glace d'un petit cours d'eau et s'apprête à noyer tous ceux qui passeront au travers. Enfin, le blizzard se met à souffler, poussant le groupe à se réfugier dans des cavernes proches, où sommeille l'animal de compagnie de la vedma, un ours des cavernes dressé pour attaquer à vue. Ces obstacles sont plus que suffisants pour venir à bout de la plupart des ulricains et chasser les survivants, surtout si la vedma y ajoute en plus quelques malédictions bien senties.

Si le groupe abrite des Ungols, Baba Pogodya les préviendra avant de lâcher son ours, mais s'ils persistent à aider les traîtres, elle ne les épargnera pas.

Début de l'aventure

Cette aventure est conçue pour débuter dans la capitale, mais toute grande ville renfermant un temple d'Ulric fera l'affaire. À vous de décider comment impliquer les joueurs. Avec l'hiver qui s'approche à grands pas, le temple n'hésitera pas à engager des individus louches. Des personnages héroïques seront chargés de réparer une grande injustice, mais tout membre du culte ayant un sens du devoir exacerbé conviendra également. De plus, les tchékistes aiment s'assurer que nul n'oublie l'autorité de la tsarine, si bien qu'une poignée de Kislevites les accompagneront peut-être. Cette mission est exécutée pour le compte d'individus influents, qui verront les personnages d'un œil favorable s'ils la mènent à bien. Enfin, le culte propose énormément d'argent (10 ducats par personne et par jour) pour ce qui semble finalement être une mission très facile. Il ne devrait donc pas être trop difficile de persuader les personnages de s'y joindre.

Qu'ils aient été contactés par des officiels kislevites ou ulricains, les personnages sont orientés vers le père Ludwig, au temple. Il les accueille dans son bureau et leur explique brièvement la parodie de justice dont a été victime son frère (du moins telle qu'il la voit). Il ajoute que le peuple kislevite doit bien comprendre qu'il ne faut pas prendre le culte d'Ulric et l'Empire à la légère. Dès lors, vous pouvez improviser ou lire les lignes qui suivent.

« Il y a deux mois, l'un des frères les plus éclairés de ce temple, frère Jürgen, parcourait les étendues du nord afin de répandre la bonne parole. Après être arrivé au village de Vitkal, il fut violemment pris à parti avant d'être tué. Le temple m'a désigné pour me rendre au village et m'assurer que justice soit faite, afin que les auteurs du meurtre soient punis comme il se doit. La tsarine m'a autorisé à rendre justice, celle de l'Empire, comme je l'entends. Toutefois, j'ai besoin de gardes du corps et de guides pour atteindre Vitkal. Le bourg se situe à une semaine de marche et je suis certain que vous avez entendu parler des périls des grandes plaines. Votre travail consistera donc à faire en sorte que j'arrive à destination, afin que la volonté d'Ulric soit faite. »

Le père Ludwig répond à toutes les questions des personnages, mais il n'a pas grand-chose à ajouter car il pense qu'ils n'ont pas besoin d'en savoir davantage. Il leur remet le quart de leur paye sur-le-champ, ainsi que 15 ducats afin qu'ils s'offrent des fourrures et du matériel s'ils n'en ont pas. Le départ de la caravane est fixé au lendemain à l'aube et le père Ludwig attend des PJ qu'ils soient ponctuels.

Ressortez votre bonne vieille kibitka

La survie est une affaire de tous les instants lorsqu'on parcourt le Kislev, notamment quand l'hiver est si proche. Avant de quitter la ville, donnez une chance aux personnages de récupérer tout le matériel dont ils auront besoin (Frica Fourrures, par exemple). Ils ont besoin d'une kibitka (ou yourte), de fourrures, de raquettes, de viande séchée, de quoi faire du feu et, bien évidemment, de kvas. Ceci dit, vu les délais très courts, invitez-les à ne pas trop chercher à s'encombrer.

Vitkal se situe à 150 km environ. Des cavaliers voyageant léger l'atteindront en 6 jours, contre 12 pour les individus dépourvus de montures. Si les PJ posent la question avant de partir, dites-leur que le voyage va prendre une semaine, et qu'il leur faut donc acheter de la nourriture et du combustible en conséquence.

Vous pouvez passer sur le gros du voyage ; le groupe sera frappé de malchance à un ou deux jours seulement de Vitkal. Toutefois, décrivez-leur les paysages, la steppe sans fin qui laisse place à une forêt magnifique, et ajoutez-y éventuellement une rencontre aléatoire pour y mettre un peu de vie (avec pourquoi pas des kyazaks ou des peaux-vertes). Ceci dit, l'attaque ne sera peut-être pas innocente, notamment si Baba Pogodya a chargé des bandits de mener un raid sur le campement pour mettre la main sur des effets personnels du groupe. Pour ce qui est des kyazaks et des agents de la vedma, reportez-vous au profil des hommes de main de la page 232 de *WJDR*. Dans le cas de novices, il y en a un par personnage. Dans le cas de vétérans, ils sont deux fois plus que les personnages.

Quoi qu'il en soit, soyez précis lorsque les personnages installent le campement, notamment pour ce qui est des tours de garde. Les autres voyageurs les aideront, à l'exception notable de père Ludwig. Quelques hurlements de loups et rugissements d'ours devraient les pousser à monter la garde et à allumer un grand feu, leur rappelant ainsi que l'oblast est un lieu très dangereux. Enfin, permettez-leur de papoter avec les autres voyageurs.

Nouer de saines relations

Une nuit, l'autre groupe de voyageurs vient parler aux personnages. Si ces derniers sont originaires de l'Empire, les guides kislevites leur proposent de partager leur kvas et de leur apprendre un jeu kislevite consistant à jeter une hache contre un tronc (–20 en CT si l'on lance une arme qui n'est pas conçue pour cela, celui qui obtient le plus de degrés de réussite remportant la partie).

Si les personnages sont kislevites, Hichs (l'un des gardes du corps ulricains) se présente dans un kislevien approximatif et fait office d'interprète pour ses camarades. Il tente d'expliquer les règles d'un jeu de cartes, les *dames tiléennes*, mais la barrière de la langue l'en empêche. Chacun passe alors la soirée à boire et à chanter, ou à jeter quelques haches contre un tronc.

Pour communiquer avec leurs compagnons, les personnages doivent réussir des tests de Langue (reikspiel *ou* kislevarin). En cas d'échec, aux joueurs de trouver une façon de se faire comprendre. Ainsi, vous pouvez jouer des tests d'Intelligence pour voir s'ils sont clairs. Dans le cas contraire, c'est la porte ouverte à l'incompréhension et aux quiproquo, qu'ils soient de nature comique ou insultants. À un moment ou un autre, l'un des PNJ dégainera son épée et menacera les PJ. Le combat sera sans doute évité, mais les PJ n'oublieront assurément pas l'incident !

Le marteau ou l'ours

Cette aventure s'adresse indifféremment à des Kislevites ou des Impériaux. Si les PJ sont d'origine kislevite, le père Ludwig dispose déjà d'un cadre de guerriers ulricains équipés pour le voyage (cf. page 129 pour leur profil), mais il a besoin d'autochtones pour parler avec les Ungols, bénéficier de leurs conseils et le guider. Si le groupe est originaire de l'Empire, Ludwig a mis la main sur une poignée de guides kislevites (reportez-vous aux PJ prétirés ou créez-les de toutes pièces), mais il a besoin de gros bras impériaux, des fois que les choses tournent au vinaigre et que les Kislevites préfèrent se montrer fidèles envers leur nation plutôt que leur employeur.

Un groupe divisé ?

Si le groupe est constitué de Kislevites, certains sont sans doute Gospodars et d'autres Ungols. L'impact de ces origines influera sur le jeu en fonction de la personnalité des intéressés. Le voyage va conduire les Gospodars au cœur de l'oblast, où les Ungols se sentiront à l'aise, une situation qui inverse le schéma traditionnel. Les Gospodars risquent de ne pas être très contents d'être confrontés à des dangers qui sont parfaitement étrangers à leur mode de vie. À l'inverse, les Ungols seront certainement stupéfaits des préjugés et de l'ignorance de leurs compagnons gospodars. Ces facteurs créeront une certaine tension entre les deux cultures et offriront assurément de beaux moments de jeu.

Ce genre de scène est l'occasion de mettre en place une rencontre aléatoire violente (mais facile), de terrifiants hurlements de loups et autres détails d'ambiance. Entre tous ces événements, il y a aussi une chance d'en apprendre plus au sujet du Kislev ou de la mission du vieil ulricain. Les personnages ont donc droit à des tests de Commérage Faciles (+20), mais vous pourrez modifier ce nombre si la barrière du langage a été abattue. Le degré de succès le plus élevé et la nation d'origine du personnage détermineront ce qui est découvert.

Les Impériaux qui s'adressent au père Ludwig ne découvriront pas grand-chose hormis l'énergie qu'il investit dans sa mission. Il minimisera les conséquences de l'accueil qui leur est probablement réservé à Vitkal en prétendant qu'il a tous les papiers nécessaires prouvant la légitimité de son action et le soutien de la tsarine. Si les personnages s'obstinent, il sera fou de colère et les accusera de lâcheté avant de filer se coucher. Bien que Ludwig s'exprime dans un kislevarin très correct, il ne parle pas de la mission avec les Kislevites. Il veut bien bavarder, mais les questions liées aux affaires du culte resteront sans réponse. Si les PJ veulent plus d'informations, ils devront se tourner vers Hichs et ses hommes.

Sommeil mortel

Alors que le groupe n'est plus qu'à une cinquantaine de kilomètres de Vitkal, la malchance s'abat sur la caravane. Si l'un des personnages a pris le tour de garde à l'aube, il aperçoit quatre beaux oiseaux aux plumes dorées s'approcher avant de donner des coups de bec dans les braises du feu. Un test de Connaissances générales (Kislev *ou* Pays des Trolls) Assez facile (+10) ou Connaissances académiques (Religion) révélera qu'il s'agit de dangereux oiseaux de feu (cf. page 133). Ceux qui dorment ou ne sont pas conscients de la menace réaliseront ce qui se passe au moment où leur yourte prendra feu ou bien lorsque la sentinelle donnera l'alerte.

CANCANS AU COIN DU FEU

Degrés de succès	Information obtenue par des PJ kislevites
0	*Je ne sais rien de tout ça et je ne sais pas pourquoi on va fourrer notre nez là-dedans.*
1	*Toutes sortes de rumeurs courent au sujet de la mort de Jürgen. C'était un vieillard alcoolique. Il l'a sans doute bien cherché.*
2	*Jürgen cherchait toujours les ennuis. À ce que j'en ai entendu, il prêchait la parole d'Ulric au beau milieu d'une fête consacrée au dieu du feu. Pas étonnant qu'ils aient fini par le brûler.*
3	*Le père Ludwig est le frère de sang de Jürgen. Ludwig est un homme juste, mais il voit rouge dès qu'on en vient à son idiot de frère.*

Degrés de succès	Information obtenue par des PJ de l'Empire
0	*Vous autres Impériaux n'avez rien à faire ici ! Les problèmes du Kislev doivent être réglés entre Kislevites !*
1	*Vitkal ne va pas nous accueillir à bras ouverts malgré le sceau de la tsarine. Ici, chaque village a ses propres lois.*
2 ou plus	*C'est une mission fort sotte pour un prêtre aveugle. Lorsque nous arriverons à Vitkal, on a tout intérêt à prendre notre argent et à filer, du moins s'ils ne nous tuent pas avant…*

Les personnages situés dans une yourte en feu doivent réussir un test de Perception Facile (+20) pour se réveiller et bénéficient d'un bonus de +10 par round. Ce test est d'abord Moyen (+0) si c'est la yourte voisine qui brûle. Pour étouffer les flammes à l'aide de fourrures et de couvertures, il faut y consacrer autant de rounds que le feu a déjà brûlé. Si une yourte brûle pendant 6 rounds au moins, elle est détruite, ainsi que tous les objets non métalliques qui s'y trouvent. Une kibitka ou yourte de grande taille pourra survivre à l'incendie, mais il faudra la réparer au moyen d'un test de Survie. Si la yourte est perdue, les personnages devront partager l'intimité de leurs compagnons de voyage car dormir dehors est synonyme de mort assurée.

Plutôt que de combattre les flammes, certains personnages préféreront sans doute s'en prendre aux oiseaux pour les chasser. Quiconque réussit un test de Connaissances générales (Kislev *ou* Pays des Trolls) Assez facile (+10) ou Connaissances académiques (Religion) saura que les oiseaux sont sacrés aux yeux de Dazh et ne doivent pas être blessés. Bien évidemment, les ulricains ne le savent pas et se lancent à cœur joie dans un véritable massacre (après tout, les oiseaux sont nuisibles et feront sans doute un bon repas). Si un oiseau de feu est blessé, intentionnellement ou non, la caravane ne parviendra plus à allumer le moindre feu pour le reste du voyage. Non seulement la situation sera pénible pour les sentinelles, mais les prédateurs ne craindront alors plus de s'approcher du camp. Pour effrayer les oiseaux de feu, il suffit de réussir un test d'Intimidation Facile (+20). En cas d'échec, les volatiles se contentent d'observer les humains d'un air interrogateur en se demandant pourquoi ils agitent ainsi les bras.

Pendant ce temps, l'esprit leshii débute son œuvre. Toutes les armes qui ne sont pas tenues ou rangées dans une yourte en feu disparaissent bonnement et simplement. Dagues, poignards et armes de plus petite taille sont les seules exceptions. Au début, les disparitions n'ont rien de mystique ; quelqu'un a pu ramasser la mauvaise épée dans une tente, peut-être est-elle tombée d'un paquetage durant la nuit, un ulricain qui l'a jetée de dégoût l'aura brisée, etc. Dès lors que plusieurs disparitions sont notées, les personnages kislevites ont droit à un test de Connaissances académiques (esprits) Assez difficile (–10) pour réaliser que c'est là l'œuvre d'un esprit des forêts. Si quelqu'un obtient au moins deux degrés de réussite, il connaîtra assez bien la tradition pour savoir qu'il vaut mieux porter une lame de leshii (cf. page 48).

Le groupe a 10 minutes pour décider quoi faire avant que les loups arrivent. Les légendes prétendent que les espiègleries des leshii sont bénignes, si bien que les armes finissent généralement par être retrouvées non loin, près d'un arbre par exemple. Si une partie du groupe part en quête des armes, ils entendront les cris de leurs compagnons avant d'avoir retrouvé quoi que ce soit. Les loups ne hurlent pas et tous ceux qui se trouvent au campement doivent réussir un test de Perception pour réaliser que quelque chose s'approche. En cas de réussite, ils ont 1 round pour se préparer. En cas d'échec, ils n'ont aucune marge de manœuvre, mais ne sont pas surpris (lancez l'initiative tout à fait normalement). Il y a autant de loups que de PJ, +1. Ce dernier occupera quelques ulricains, qui n'hésitent pas à combattre leur animal sacré, ou s'attaquera à un cheval si vous vous sentez de méchante humeur. Enfin, doublez leur nombre dans le cas de vétérans. Le profil des loups figure à la page 231 de *WJDR*.

Des branches feront de bonnes armes improvisées et il suffit de les ramasser au moyen d'une demi-action. Le feu est encore mieux, mais s'il n'a pas été rallumé après le passage des oiseaux de feu, il faut un round pour embraser le petit bois et un autre pour que chaque branche prenne. Un loup blessé par une flamme doit réussir un test de Force Mentale sous peine de prendre la fuite. Les loups prennent également la fuite s'ils perdent la moitié de leurs effectifs ou sont gravement blessés. Un test de Survie ou de Soins des animaux révélera toutefois que ces loups font preuve d'un zèle très surprenant, si bien qu'ils sont affamés ou animés par quelque force (mais ils ne sont pas particulièrement maigres).

Une fois les loups repoussés, il est temps d'enterrer les morts et/ou d'effectuer quelques tests de Soins, mais tout le monde semblera d'accord pour décamper au plus vite de ce lieu maudit. Ceux qui se remettent en quête des armes qui ont disparu finiront par les retrouver au bout de 10 minutes au fond d'un ruisseau. Les Ungols feront alors des remarques au sujet des esprits et de leurs jeux.

Rivière gelée

Après une autre journée de voyage et une nuit de repos (sachant qu'il faudra peut-être faire avec une yourte en moins), le groupe parvient au bord d'une rivière gelée au petit matin. Elle est large de 5 mètres environ et s'aventurer sur la glace semble être la seule option envisageable car le pont en bois qui l'enjambait a été détruit. Un examen révélera d'ailleurs que le pont a été incendié très récemment. En y réfléchissant de plus près, l'endroit est parfait pour une embuscade, ce que confirmera un test de Connaissances académiques (stratégie/tactique) si nécessaire.

Bien que l'hiver approche, un test de Survie permettra de remarquer que la glace est récente et encore fragile. Le point le plus délicat est bien sûr au centre du cours d'eau, où la glace ne pourra pas supporter un poids trop élevé. Celle-ci pourra céder au moment le plus spectaculaire ou en fonction d'une charge précise, à moins que vous ne laissiez le hasard décider. Chaque individu compte pour une personne, alors que chaque cheval, poney ou carriole compte pour deux. La glace cède lorsque vous arrivez à sept (alors que l'intéressé traverse). De même, lancez 1d10 pour chaque personnage, animal ou véhicule qui traverse au-delà du premier. La glace se brise tout simplement si le résultat du jet est inférieur au nombre de personnes qui sont déjà passées. Par exemple, si un personnage traverse le cours d'eau gelé à cheval, cela compte pour trois personnes. Au tour du suivant, la glace se brisera sur un résultat de 1 ou 2.

Lorsque la glace cède, les individus situés dans un rayon de 2 mètres ont droit à un test d'Agilité pour sauter et se retrouver à l'abri. Au round suivant, le reste cède à son tour et tous ceux qui ne sont pas sur la rive doivent réussir un nouveau test pour atteindre la terre ferme.

Quiconque passe au travers de la glace doit réussir un test de Natation Assez facile (+10) pour garder la tête hors de l'eau malgré le froid engourdissant, puis nager jusqu'à la rive pour se mettre au sec ou trouver de l'aide. Autrement, la victime boit la tasse et est emportée par le courant jusqu'à ce qu'elle réussisse son jet. Dès lors qu'elle parvient à s'agripper à un morceau de glace ou à rejoindre la berge, elle peut se mettre à l'abri au moyen d'un test de Force. De même, des individus situés sur la berge pourvus d'un bonus de Force combiné de 4 ou plus pourront tirer le malheureux sur la rive sans aucune difficulté. Certains n'hésiteront peut-être pas à sauter à l'eau. Pour nager tout en maintenant la tête d'autrui hors de l'eau, il faut réussir un test de Natation Assez difficile (–10). Enfin, vous pouvez aussi vous reporter aux règles avancées de natation de la page 27 du *Compagnon*.

Les chevaux doivent s'en tenir aux mêmes jets, mais effectuent un test d'Agilité pour sortir de l'eau et ne peuvent en être tirés. En cas d'échec, il leur faut réussir un test de Force Mentale sous peine de céder à la panique. Dans ce cas, l'animal s'agite et se noie, sauf si l'on parvient à le calmer au moyen d'un test de Soins des animaux. Cette compétence permettra également de sortir un cheval de l'eau, le test étant alors Facile (+20).

Après un round passé dans l'eau, le vodianoï passe à l'action et tente d'entraîner une cible sous les flots. La cible est automatiquement victime d'une prise et n'a aucune chance d'esquiver l'empoigne de l'esprit des eaux. Reportez-vous aux règles habituelles de pugilat, en partant du principe que l'esprit a une Force effective de 40. Le vodianoï utilise son action pour tirer la victime sous l'eau (ce qui passe par un test de Force opposé). Une fois la victime sous l'eau, le monstre a une Force effective de 60. Reportez-vous aux règles d'asphyxie (cf. page 136 de *WJDR*) ou aux règles avancées de natation (cf. page 27 du *Compagnon*) pour la suite des événements. La difficulté des tests de Force visant à se libérer augmente à chaque minute, tout comme celle des tests d'Endurance. Un point de Destin permettra cependant de se dégager soudain de l'étreinte de l'esprit et de se retrouver sur la rive. Si quelqu'un arrive à se libérer, le vodianoï se tourne vers une autre cible au round suivant plutôt que de s'acharner sur une victime qui lui résiste.

Bien évidemment, le groupe peut également décider de construire un pont. La construction d'un ouvrage permettant aux chevaux de passer prendra 3 heures, moins 15 minutes par degré de réussite obtenu sur un test de Survie. Une passerelle destinée au seul passage d'humanoïdes demandera trois fois moins de temps. Si le test de Survie est raté, le pont compte pour 4 points de poids sur la glace.

Si le groupe parvient à traverser sans encombre, le vodianoï brise la glace quelques instants après et crée l'illusion d'une jeune paysanne emportée par le courant et appelant à l'aide. Un test de Connaissances académiques (esprits) permettra de se rappeler qu'il s'agit là d'un tour de vodianoï. Un test de Perception Difficile (–20) révélera quant à lui que la fillette n'a ni ombre ni reflet. De même, un individu qui réussit un test de Sens de la magie comprendra que la paysanne n'est pas ce qu'elle semble être. Si le test est raté, quiconque plonge pour la sauver réalisera qu'il s'agit d'une illusion car ses mains passeront tout simplement au travers. Le vodianoï se fera alors un plaisir de l'agripper…

En plus de la noyade, le groupe doit aussi gérer le froid. Les personnes trempées souffrent d'hypothermie dès qu'elles sortent de l'eau. Pour chaque round passé dans des vêtements mouillés, elles perdent 1 point d'Endurance. Si cette caractéristique tombe à 0, elles sombrent dans l'inconscience, victimes du choc hypothermique. Pour enrayer l'hémorragie, il faut leur retirer leurs vêtements trempés et leur en mettre des secs. Pour regagner leur Endurance, elles doivent donc être au sec et se tenir près d'un feu, ce qui leur permet alors de récupérer 1 point par minute. Toutefois, Dazh n'aura pas oublié l'insulte faite à ses oiseaux et, qui plus est, le vent s'est levé, si bien que même ceux qui ne sont pas frappés par sa malédiction doivent réussir un test de Survie Assez difficile (–10) pour allumer un feu.

Tempête de neige

Dès lors, les personnages auront peut-être le sentiment que la forêt veut leur peau, d'autant qu'ils sont probablement gelés et blessés, et qu'ils ont peut-être perdu leurs chevaux. Jouez sur ces peurs si vous le pouvez, en décrivant des arbres menaçants, des ombres qui semblent dissimuler bien des choses, la lumière du jour qui faiblit, et le vent mordant qui semble s'accentuer. Un test de Survie réussi permettra de comprendre que le vent va bientôt laisser place au blizzard, ce que confirmeront les heures suivantes. Voyager en plein blizzard serait d'une grande sottise car il est impossible de

C'EST L'HEURE !

Après avoir été attaqués par le leshii, les personnages ungols commenceront à se demander si cette mission n'est pas maudite, et finiront par en être persuadés avec l'apparition du vodianoï. Même s'ils ne sont pas superstitieux, les dangers de l'oblast pousseront les mercenaires à se demander s'ils sont suffisamment payés pour risquer leur peau. Le MJ rappellera aux personnages qui songent à filer qu'un groupe de bonne taille a de meilleures chances de survie, et qu'ils risquent d'abandonner leurs compagnons à une mort certaine. Le père Ludwig met chacun au défi de poursuivre et fait de son mieux pour convaincre les PJ de rester, en leur proposant de l'argent ou en faisant appel à leur sens de la justice. Quoi qu'il en soit, une fois le cours d'eau franchi, il n'est pas impossible que le blizzard se lève et limite franchement les alternatives de chacun.

EFFETS DES ARMURES

Quiconque porte une armure moyenne ou un élément de mailles (à l'exception d'une cagoule) subit un malus de –5 aux tests de Force effectués dans la rivière.

Quiconque porte une armure lourde ou un élément de plaques (à l'exception d'un casque) subit un malus de –10 aux tests de Force effectués dans la rivière.

Quiconque porte une armure de métal et est trempé perd de l'Endurance au rythme de 2 points par minute une fois hors de l'eau.

s'orienter. Deux alternatives se présentent alors au groupe : dresser le camp sur place, ou se diriger vers une saillie rocheuse à flanc de colline.

Il faut une demi-heure environ pour atteindre la colline, ce qui va réduire d'autant le temps disponible pour monter le camp, mais il n'est pas impossible d'y trouver une caverne. Dans le cas contraire, ils seront de toute façon plus abrités qu'en restant exposés au vent. Laissez les joueurs discuter des options qui s'offrent à eux, mais leur choix n'aura pas grande importance vis-à-vis de l'issue de l'aventure.

En inspectant le sommet de la colline, ils découvriront une grande caverne à l'abri des éléments. Un test de Survie leur permettra aussi de déceler une odeur d'ours fraîche. Un test de Perception y ajoutera des traces de pas dans la neige, beaucoup plus petites que celles des membres de la caravane. Enfin, un test de Pistage révélera qu'elles n'ont pas plus de quelques heures et ont été faites par une personne qui marche à l'aide d'une canne.

Baba Pogodya est dans les environs et il y a 50 % de chances qu'elle soit encore dans la caverne au moment où les personnages y arrivent. Autrement, elle tente de prendre un personnage ungol



à part. Si elle y parvient (rappelez-vous qu'elle s'est arraché un œil et tranché une main), elle lui lance un bien sombre avertissement : *« Quitte cet endroit, enfant des Ungols ! Le sang va être versé cette nuit et je ne puis garantir la sécurité de ceux qui resteront avec ces świnia ! Pars maintenant, et tu seras peut-être épargné ! »*

Elle profite de cet instant pour voler des objets appartenant aux personnages afin de pouvoir lancer ses malédictions. Ensuite, elle disparaît dans la forêt. Il est possible de l'y suivre, mais le blizzard va rendre les tests Difficiles (–20). Si les personnages réussissent à l'attaquer ou à la prendre au piège, elle fait aussitôt appel à l'ours des cavernes. Autrement, à vous de décider quand l'animal passe à l'attaque. Si les personnages explorent la caverne, la baba pourra tenter de les y piéger ou en profiter pour s'en prendre aux ulricains. Ceux qui sont dans la caverne ou à l'entrée de celle-ci entendront l'ours gronder. Quant à ceux qui sont restés près de la rivière, ils n'entendent rien jusqu'aux premiers hurlements. En raison du blizzard qui se lève, l'ours bénéficie de la compétence Dissimulation et a des chances de surprendre ses proies (le profil de l'ours apparaît à la page 134). Pour des vétérans, utilisez plutôt un troll des glaces (cf. page 136), que la baba a attiré ici grâce à de la nourriture.

Si un personnage a le temps de jeter un œil alentour lors de l'affrontement contre l'ours, il apercevra la baba non loin, encourageant l'animal et tentant d'ajouter aux malheurs des personnages au moyen de malédictions. Avec une Magie de 2 seulement, elle ne peut faire appel à *malédiction suprême*. Si les choses tournent mal, elle tentera même de convoquer des fantômes pour l'aider. L'ours lui est loyal et se déplace de manière à la protéger s'il le peut, mais si elle est tuée ou neutralisée, il ne ressent plus le besoin de tuer et part tranquillement.

Si l'ours est tué ou repoussé, il est même possible que les personnages s'approchent de la baba et tentent de lui faire entendre raison. Baba Pogodya n'est pas folle et la diatribe enflammée d'un Ungol ne tombera pas dans l'oreille d'une sourde. Toutefois, la douleur de ses mutilations l'a mise dans une colère noire et il faudra la calmer avant qu'une véritable discussion s'engage. La maîtriser ou lui permettre de trouver le sommeil suffira tout juste à entamer le dialogue. Les personnages devront donc se montrer extrêmement persuasifs et réussir des tests de Charisme Très difficiles (–30) pour la convaincre que leur simple présence n'est ni une insulte personnelle ni une menace physique. Évidem-

ENTRETIEN AVEC UN VODIANOÏ

Le leshii disparaît après avoir joué son tour, mais le vodianoï est tout près de la surface de l'eau, et tous ceux qui ont Connaissances académiques (esprits) pourront tenter de lui parler pour lui demander de l'aide ou des explications. Pour le convoquer et exécuter correctement le rituel, il faut réussir un test de Connaissances académiques (esprits) Difficile (–20). Toutefois, aucun matériel précis n'est nécessaire puisqu'il suffit de se montrer respectueux. Ceci dit, l'esprit n'a qu'une idée en tête : noyer un maximum de monde. Il peut se faire passer pour un vieillard et prétendre être obligé d'obéir aux ordres d'une vedma complètement folle. La malédiction qui le frappe l'empêche de prononcer le nom de cette femme, mais il promettra de le murmurer à l'oreille de celui qui s'approchera de lui. Évidemment, c'est dans le seul but de noyer son interlocuteur.

Quoi que les personnages puissent lui offrir ou lui dire, le vodianoï a tout l'air d'un vieux vinyle rayé et se contente de leur demander de le rejoindre ou de s'approcher pour une raison ou une autre. Notez que l'esprit est particulièrement courtois et charmant (Sociabilité 66), si bien que les personnages auront peut-être du mal à résister à son appel. La seule chose qui puisse satisfaire ses besoins et la promesse faite à la baba est de noyer un humain. S'il remplit cette condition, il murmure des remerciements et s'en va.

LES MALÉDICTIONS DE LA VEDMA

Baba Pogodya aura certainement l'occasion de récupérer quelques objets personnels du groupe, qu'elle le fasse elle-même (à la rivière ou lorsque le blizzard se met à souffler) ou par le biais de ses agents. Si elle a un objet appartenant aux personnages, elle lance la malédiction de *malheur* sur les intéressés. Vous pouvez ainsi rehausser le niveau des rencontres ; si le groupe s'en est sorti facilement face à l'ours, un déluge de malédictions peut rééquilibrer les choses, mais s'ils ne cessent de jouer de malchance, la vedma se contentera d'attendre et d'observer en marmonnant dans sa barbe.

ment, il sera beaucoup plus facile de la persuader si le père Ludwig est mort ou absent. En effet, si les deux intéressés sont présents, il ne leur faudra pas bien longtemps pour se déchaîner. Notez que l'Intimidation n'est d'aucun secours sur Baba Pogodya. Elle a déjà eu affaire à des démons et ne craint ni la mort ni la douleur.

Quoi qu'il arrive, le blizzard finit par mourir au bout de quelques heures et le soleil se lève sur un ciel bien dégagé.

Des choix difficiles

Que les personnages soient d'origine impériale ou kislevite, il y a trois façons de finir l'aventure. La première consiste à tuer l'ours (ou le troll) ; une tâche difficile mais pas insurmontable si tout le groupe s'y met. La deuxième revient à mettre la main sur Baba Pogodya et à la tuer ou à trouver le moyen de négocier. Enfin, la troisième consiste tout simplement à rebrousser chemin. L'ours ne traversera pas la rivière, sauf si un pont a été construit (les personnages peuvent le détruire en 2 rounds), et la baba se satisfera de voir repartir ces gens du sud. Attendre l'ours et emprunter un autre chemin ne portera guère ses fruits. En effet, l'animal et la baba auront disparu au petit matin, mais ils ne seront pas bien loin et tenteront de passer à l'attaque à la nuit tombée. De plus, les provisions risquent de finir par poser problème.

La conclusion de l'aventure est laissée à votre entière discrétion, sachant qu'il n'y a pas de « bonne » fin. Si les personnages sont ulricains, leurs choix sont limités : les guides ungols prennent la fuite et les Gospodars restent à la condition que les ulricains les aient bien traités. Le père Ludwig n'est quant à lui pas assez déterminé pour affronter un ours des cavernes et prend ses jambes à son cou si les personnages filent. Selon le sentiment qu'ils éprouvent à son égard (et au culte), ils tenteront peut-être de le protéger en le convainquant de partir lui aussi.

Mais les choses sont beaucoup plus intéressantes si tous les PJ sont kislevites. Les personnages ungols seront conscients des esprits qui se dressent contre eux et la vedma leur donnera peut-être l'ordre de partir, ce qu'ils pourront difficilement refuser. Toutefois, de loyaux Gospodars ne fileront pas aussi facilement car cela voudrait dire qu'ils ne font pas appliquer les lois de la tsarine. Et puis, il y a un dilemme moral : il ne sera pas facile de convaincre le père Ludwig de plier bagages, surtout si les arguments se résument à quelques avertissements mystérieux et autres superstitions ungols. Si les Kislevites laissent les ulricains derrière eux, l'ours ne les suivra pas et Baba Pogodya les épargnera s'ils n'offrent pas leur aide aux religieux, qui seront tués et dévorés. N'hésitez pas à attribuer quelques points de Folie en raison des hurlements agonisants portés par le blizzard et les membres rongés retrouvés dans la neige le lendemain.

Quelles que soient ses pertes, le groupe doit maintenant survivre au blizzard, mais une fois le sale boulot de la baba effectué, il tombera en l'espace d'une heure. Le voyage peut ensuite reprendre pour quelques heures avant la tombée de la nuit (l'ours et la baba reviendront alors, comme précisé plus haut). Si tous les ulricains



sont morts, Baba Pogodya laisse les Kislevites restants atteindre Vitkal sans encombre. De même, si le groupe vainc la baba ou la convainc de faire montre de miséricorde, les PJ atteignent Vitkal en toute sécurité le lendemain.

Si le père Ludwig arrive à Vitkal (ou que les personnages s'y rendent dans le but de mener l'enquête), il sera accueilli par l'ataman Karolek, qui lui fait part d'une fausse histoire : Baba Pogodya a brûlé frère Jürgen, mais la stanitsa s'est acquittée de sa dette puisqu'elle est morte. Le père Ludwig semble satisfait du dénouement de l'histoire, rassemble les affaires de son frère et rentre chez lui. Si la baba n'est pas morte, elle attend dans la stanitsa et raconte la même histoire. Toutefois, il ne servira à rien de l'arrêter ou de la juger puisque les blessures qu'elle s'est infligées pour convoquer les esprits finiront par la tuer au bout de quelques jours. Même le père Ludwig acceptera d'en rester là pourvu qu'il soit écrit dans ses archives que la baba a avoué sa culpabilité.

Si les personnages arrivent sans père Ludwig ou ne demandent que le gîte et le couvert, ils seront accueillis à bras ouverts, non sans quelque suspicion. Karolek leur raconte sa version de l'histoire et leur aborde le rôle du messager si personne ne s'interroge à ce sujet. L'identité du courrier et celle de son maître sont inconnues, mais il semble évident que la colère du père Ludwig n'est pas la seule raison de cette tragédie. Un traître a sans doute des espions au palais de la tsarine ou à l'ambassade. Ce qu'ils feront de cette information et la réaction du traître peuvent faire l'objet de futures aventures.

Expérience

Les personnages reçoivent 75 px pour avoir mené l'aventure à bien, plus 50 px s'ils ont vaincu l'ours ou la baba (ou encore s'ils l'ont convaincue de se montrer clémente).

CARACTÉRISTIQUES

Voici les caractéristiques des PNJ qui apparaissent dans ce scénario :

Père Ludwig Rachezücker

Prêtre d'Ulric humain (ex-Initié, ex-Fanatique)

Le père Ludwig est un monument de son culte, au sens littéral du terme. Il est droit et courageux, propre et soigné, aucun cheveu n'apparaissant sur son crâne rasé. Fiable, passionné et persuasif, c'est un formidable prêcheur et un infatigable travailleur de l'ombre. Il croit dur comme fer qu'il y va de l'intérêt de chacun de développer le culte d'Ulric au Kislev. Toutefois, il a l'habitude de s'occuper de chaque tâche personnellement et de se sentir responsable de son succès ou de son échec. Du reste, la disparition de son frère n'a rien fait pour arranger les choses, si bien qu'il pense maintenant que ne pas réussir à rendre justice est un échec pour son dieu et sa famille.

Le père Ludwig a été élevé dans l'Empire, mais a passé les cinq dernières années à répandre la bonne parole à Kislev (ou dans la ville de votre choix). Il parle correctement le kislevarin et connaît les principales coutumes gospodars. C'est un employeur généreux, respecté de ses subordonnés.

Points de Folie : 3

PÈRE LUDWIG RACHEZÜCKER

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	28	39 (3)	50 (5)	45	38	46	51

Compétences : Charisme (Soc +10), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (histoire, stratégie/tactique) (Int), Connaissances académiques (théologie) (Int +20), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Connaissances générales (Kislev) (Int), Focalisation (FM), Intimidation (For), Langage mystique (magick) (Int), Langue (classique, kislevarin, reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int +10), Natation (For), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM), Soins (Int +10)

Talents : Chance, Coups puissants, Éloquence, Force accrue, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Inspiration divine (Ulric), Magie commune (divine), Maîtrise (armes lourdes), Résistance à la magie, Sociable

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 16
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main (hache) (1d10+4)

Attributions

Ludwig porte d'épais vêtements pour se protéger des rigueurs de l'hiver, ce qui lui permettrait assurément de se fondre parmi les autochtones sans cet accent impérial et la fourrure de loup qu'il porte sur l'épaule. Dans son lourd paquetage, on trouve de la nourriture, de l'eau et diverses provisions, ainsi qu'un gros ouvrage juridique, des accessoires de calligraphie et un petit livre de prières ulricaines.

Baba Pogodya

Matriarche vedma humaine (ex-Staraja vedma, ex-Femme-médecine)

La mère de Baba Pogodya mourut en couches et son père fut becqueté par un troll. Elle fut donc élevée par les habitants de Vitkal, leur femme-médecine et les vents du nord. En grandissant, elle finit par devenir femme-médecine elle-même, si bien qu'elle voit aujourd'hui sa stanitsa et ses habitants comme sa famille et ses enfants ; les siens et seulement les siens. Telle la mère ourse, elle est donc prête à les défendre (ainsi que leurs coutumes ancestrales) contre tout ce qui pourrait les menacer, plus particulièrement le monde extérieur et les us des indigènes décadents du sud. Elle nourrit la colère des siens contre le frère ulricain, et lorsqu'elle a entendu dire que de nouveaux parvenus arrivaient, elle n'a rien dit de ses plans. Elle seule protégera sa famille et elle s'est enfoncée dans l'oblast pour s'assurer que les Ulricains n'atteignent jamais leur destination.

Baba Pogodya n'est pas folle, mais son but l'obsède et elle n'a aucun scrupule à tuer pour l'atteindre. Plus vieille et fripée que les autres vedma (sans compter qu'elle a perdu un œil et une main), elle dégage une terrifiante présence. Ceux qui essuient sa colère seront assurément marqués par l'expérience.

Points de Folie : 1

BABA POGODYA

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	29	38 (3)	51 (5)	37	56	63	36

Compétences : Commandement (Soc +10), Connaissances académiques (esprits) (Int +10), Connaissances générales (Kislev) (Int), Connaissances générales (Pays des Trolls) (Int +10), Équitation (Ag), Expression artistique (conteur) (Soc), Intimidation (For +10), Langage mystique (magick) (Int), Langue (ungol) (Int), Métier (herboriste) (Int), Perception (Int +10), Préparation de poisons (Int +10), Sens de la magie (FM +10), Soins (Int)

Talents : Acuité visuelle, Camouflage rural, Dur à cuire, Magie commune (vedma), Magie mineure (*armure aethyrique, dissipation, vazila*), Mains agiles, Méditation, Résistance accrue, Sang-froid, Tradition des sorcières (koldunja)

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 15
Magie : 2 ; Magie commune (vedma), *armure aethyrique*, *dissipation*, *vazila*, Tradition des sorcières (koldunja)
Armes : dague (1d10)

Attributions

Baba Pogodya est une vedma, il n'y a aucun doute là-dessus. Elle porte un long châle qui ressemble plus à une couverture. Entrelacée de fils verts et rouges, elle est aussi parsemée d'os, de plumes et de morceaux de fourrures. Pour marcher, elle s'aide d'une canne noire et noueuse. Enfin, elle porte un sac renfermant l'ensemble de son matériel : quatre potions de soins, quatre cataplasmes médicinaux, du koumiss, du mortier, du pilon et autres curiosités comme des pattes de lapin, des souris momifiées et autres porte-bonheur.

Drake, Hichs, Udzen et Vaskers

Gardes du corps ulricains

Ces quatre fervents ulricains servent leur dieu avec courage. À l'instar de beaucoup des leurs, ils sont froids, austères et très poilus. Tous sont nés dans l'Empire et ne savent pas grand-chose du Kislev et de ses coutumes, mais cela ne signifie pas pour autant qu'ils sont stupides, si bien qu'ils s'en remettent à leurs compagnons kislevites quand ils ne font pas le poids. Toutefois, en raison de la barrière de la langue, ils n'arrivent pas toujours à déterminer la meilleure marche à suivre.

Hichs porte un bandeau à l'œil et est le plus bavard. C'est le chef par défaut de ce groupe. Udzen aime faire ribote et est toujours le premier à lever son verre et à entonner des chants paillards. De plus, il est superstitieux et facilement impressionné par les présages de mauvais augure. Drake et Vaskers sont deux proches amis tout en muscles qui semblent animés par une rivalité permanente.

DRAKE, HICHS, UDZEN ET VASKERS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	30	38 (3)	40 (4)	35	26	35	28

Compétences : Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Esquive (Ag), Intimidation (For), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), Soins (Int)
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Désarmement, Force accrue, Imitation, Maîtrise (armes de jet, armes de parade), Réflexes éclair

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 11
Armure (moyenne) : gilet de mailles, veste de cuir (bras 1, corps 3)
Armes : arme à une main (épée *ou* marteau de guerre) (1d10+3), 2 haches de jet (1d10 ; portée 6/12 ; rechargement 1 demi-action), arc court et 10 flèches (1d10+3 ; portée 16/32 ; rechargement 1 demi-action)

Attributions

Les gardes du corps ulricains portent des tenues d'hiver blanches sous leur lourd manteau de fourrure. Ils portent aussi un sac à dos renfermant une potion de soins, une flasque d'alcool fort de mauvaise qualité, un peu de nourriture et de l'eau. Enfin, chacun possède 1d10 pa et 1d10+1d5 s.

Personnages prétirés

Les personnages suivants feront de parfaits PNJ ou PJ de remplacement, mais vous pourrez aussi vous en servir lors de futures aventures.

Mitri Lehedyenko

Streltsi humain (gospodar)

Enfant, vous avez été abandonné et élevé dans la grande ville de Kislev. Un orphelin n'ayant guère de perspectives d'avenir, vous vous êtes tourné vers l'armée dès qu'elle a bien voulu de vous et êtes devenu l'un des streltsi de la cité. Vous avez alors découvert le courage de Tor, les vertus d'un tir bien placé et l'infaillibilité de la tsarine. Vous ne connaissez pas grand-chose du monde extérieur à la capitale, mais c'est pour vous un grand honneur de défendre la cité de la Reine de Glace. Vous rêvez du jour où vous servirez directement la tsarine parmi ses tchékistes, comme le font aujourd'hui certains de vos anciens frères d'armes. Peut-être cette mission est-elle l'occasion de faire vos preuves et de rendre vos rêves possibles.

MITRI LEHEDYENKO

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	39	38 (3)	31 (3)	34	28	31	32
+10✓	+10	+5	+5	+5✓	—	+5	—

Compétences : Connaissances générales (Kislev) (Int), Esquive (Ag), Jeu (Int), Langue (kislevarin) (Int +10), Perception (Int), Résistance à l'alcool (E +10)
Talents : Guerrier né, Intelligent, Maîtrise (armes à poudre, armes lourdes), Sur ses gardes, Tir en puissance, Tireur d'élite

Combat

Attaques : 1 ; **Points de Destin :** 2 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 10
Armure (légère) : casque, gilet de cuir, jambières de cuir (tête 2, bras 1, corps 1)
Armes : berdysh (appelée lushka) (1d10+3 ; épuisante, percutante, rapide), arme à feu (appelée mishka) et munitions pour 10 tirs (1d10+5 ; portée 24/48 ; rechargement 2 actions complètes ; percutante, peu fiable)

Attributions

Vous portez un uniforme de streltsi, une tenue élaborée incluant de multiples couches de tissu rouge et vert. Au cou, vous portez l'image de la tsarine. Votre bourse est presque vide puisqu'elle ne renferme que 4 ducats.

Futé Hauts-de-chausses

Mercenaire halfling

Vos parents ont servi sous le tsar Boris, mais dans le ravitaillement et la restauration. Ils vous ont élevé en vous contant le courage et la grandeur du Tsar Rouge, et leurs récits vous ont tellement marqué que vous avez vous aussi décidé de servir la couronne, mais sur le plan militaire. Toutefois, aucune rota n'accepte les halflings, si bien que vous louez vos talents d'arbalétrier au plus offrant. Vous tentez de vous montrer digne de la mémoire du tsar Boris et espérez gagner un jour votre place dans un grand pulk.

FUTÉ HAUTS-DE-CHAUSSES

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
17	49	26 (2)	21 (2)	45	30	35	38
+10	+10✓	+5	+5	+5✓	—	+5	—

Compétences : Commérage (Soc), Connaissances académiques (généalogie/héraldique) (Int), Connaissances générales (halflings, Kislev) (Int), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Jeu (Int), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (halfling, kislevarin, reikspiel) (Int), Marchandage (Soc), Métier (cuisinier) (Int), Natation (F), Perception (Int)
Talents : Adresse au tir, Ambidextre, Maîtrise (lance-pierres), Rechargement rapide, Résistance au Chaos, Sur ses gardes, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1 ; **Points de Destin :** 2 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 9
Armure (moyenne) : gilet de mailles, veste de cuir (bras 1, corps 3)
Armes : arbalète et 10 carreaux (1d10+4 ; portée 24/48 ; rechargement 1 demi-action ; Adresse au tir), arme à une main (épée) (1d10+2), bouclier (1d10 ; défensive, spéciale) ; fronde et 5 pierres (1d10+3 ; portée 16/32 ; rechargement action gratuite ; Adresse au tir)

Attributions

Dans le grand sac que vous portez sur le dos se trouvent une lourde marmite en fonte, un assortiment de panais, carottes, patates et d'autres légumes. Vous disposez également d'une potion de soins accrochée à une lanière de cuir fixée au cou, que vous ne pourrez ainsi pas oublier. Enfin, dans votre botte gauche sont cachés 11 ducats qui tintent et vous donnent une démarche singulière dès que vous faites un pas.

Jaran

Gladiateur humain (ungol)

Enfant, vous aimiez déjà vous battre. Rapidement, vous avez été attiré par l'adrénaline des arènes et avez commencé à gagner de l'argent facile grâce à votre talent, argent que vous dépensiez aussitôt en femmes et en *samogon* (alcool de contrebande kislevite). Après avoir fait le tour des cercles de gladiateurs des environs de votre stanitsa, vous avez entendu dire qu'il était possible de se faire plus d'argent encore au sud, mais pour l'instant, vous n'avez connu ni la gloire ni la fortune. Vous vous demandez même si vous n'allez pas devoir rentrer chez vous la tête basse. Ceci dit, un emploi de garde du corps vous permettrait de rester en ville quelques mois de plus.

JARAN

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	31	31 (3)	35 (3)	34	29	38	31
+10✓	+10	—	+5	+5	—	+10	—

Compétences : Connaissances générales (Kislev) (Int), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Intimidation (F), Langue (kislevarin, ungol) (Int)
Talents : Coups précis, Coups puissants, Force accrue, Lutte, Maîtrise (armes de parade, armes lourdes, fléaux), Résistance accrue, Résistance aux poisons

Combat

Attaques : 1 ; **Points de Destin :** 2 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 14
Armure (moyenne) : gilet de mailles, veste de cuir (bras 1, corps 3)
Armes : rondache (1d10 ; assommante, défensive, équilibrée), arme à une main (épée) (1d10+4), arme lourde (hache) (1d10+4 ; lente, percutante) ; coup-de-poing (1d10+1 ; assommante)

Attributions

Hormis quelques vêtements qui ont connu des jours meilleurs, vous ne possédez pas grand-chose. Une imposante peau de koumiss vous aide à oublier le froid, et si vous veniez à la perdre, les 9 ducats qui occupent votre bourse vous permettraient certainement de trouver un autre moyen de vous réchauffer.

Baba Tuli

Femme-médecine humaine (ungol)

Chacun s'est toujours accordé à dire qu'avec vos cheveux roux, vous étiez destinée à devenir femme-médecine. Toutefois, vous ne pensiez pas que cela arriverait si vite. Mais lorsque les kyazaks sont arrivés et ont brûlé la palissade et tué les guerriers et Baba Olna, vous vous êtes retrouvée en charge de responsabilités inattendues. Avec l'attaque, votre stanitsa a besoin d'hommes forts pour rebâtir le village, si bien que vous êtes partie en direction du sud pour y retrouver votre frère avec pour seule compagnie votre chien fidèle. En effet, vous avez entendu dire que votre frère a tenu un emploi d'éclaireur près de Vitkal récemment. Vous espérez le retrouver et en apprendre plus au sujet de votre travail.

BABA TULI

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	29	28 (2)	30 (3)	30	41	38	35
—	—	—	+5	—	+15✓	+10	+5✓

Compétences : Commandement (Soc), Connaissances académiques (esprits) (Int), Connaissances générales (Kislev, Pays des Trolls) (Int), Équitation (Ag), Expression artistique (conteur), Intimidation (F), Langue (kislevarin, ungol) (Int), Métier (herboriste) (Int), Perception (Int), Résistance à l'alcool (E), Sens de la magie (FM), Soins (Int)
Talents : Intelligent, Résistance accrue, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1 ; **Points de Destin :** 2 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 12
Armes : bâton (1d10 ; assommante, défensive)

Attributions

Contrairement à vos compagnons, vous vous êtes préparée à un long voyage. Dans le grand sac que vous portez sur le dos se trouvent un nécessaire antipoison, une potion de soins, un cataplasme médicinal et une peau de koumiss. Vous portez une longue robe fourrée et un châle bleu autour de la tête. Vous ne disposez que de 2 ducats, c'est-à-dire pas grand-chose. Toutefois, Dazhy, votre chien, vous est totalement fidèle.



APPENDICE: CRÉATURES DE L'OBLAST

Le chapitre qui suit s'ajoute au *Bestiaire du Vieux Monde* et propose un assortiment d'animaux, monstres et créatures surnaturelles du Kislev.

Aveuglés

« Les morts nous sont aussi proches que la glace et la neige. »

— Diction de l'oblast

« Quel bon garçon, prêt à aider une vieille baba. Tiens, donne-moi la main, mon petit chéri... »

— Boniment classique d'aveuglé

Dans l'oblast, la tradition veut qu'on abandonne les morts dans la neige, car le sol est gelé et il est impossible d'y creuser des tombes, sans compter que le bois est trop précieux pour être brûlé sur des bûchers funéraires. Mais selon de vieilles légendes, les morts se relèvent parfois et retrouvent le chemin de leur stanitsa. Pour empêcher cela, on leur arrache les yeux afin qu'ils ne voient pas où ils vont. Toutefois, certains refusent de trouver le repos et deviennent des esprits affamés. Ils refusent alors de se laisser abattre et reviennent à la vie sous leur ancienne apparence, même si leur peau est blafarde et que leurs orbites restent désespérément vides. Ces morts-vivants ne conservent rien de leur ancienne personnalité et cherchent le contact chaud des vivants. Ils dissimulent leurs mutilations sous une large capuche et s'attaquent aux voyageurs pour leur sucer leur âme et leur voler leurs yeux. Lorsque l'on retrouve un voyageur les yeux arrachés, chacun sait aussitôt qu'il a croisé la route d'un aveuglé et que sa bonté lui a coûté cher.

AVEUGLÉ

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	28	38 (3)	44 (4)	36	32	44	38

Compétences : Charisme (Soc), Intimidation (F)
Talents : Coups assommants
Traits : Apparence humaine, Armes naturelles (griffes), Contact glaçant, Effrayant, Mort-vivant, Sans peur, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 14
Armes : griffes (1d10+3)
Perspective d'Éradication : Assez Difficile

Apparence humaine

Tant que l'aveuglé cache ses orbites vides, il peut se faire passer pour un humain. Dans ce cas, il perd l'usage du trait Effrayant.

Contact glaçant

Quand un aveuglé réussit un test de Capacité de Combat visant une créature vivante, il réduit le bonus d'Endurance de celle-ci de 1. Si ce bonus d'Endurance tombe à 0, la victime sombre dans l'inconscience pendant 1d10 heures. Toutefois, il est possible de la réveiller plus tôt en réussissant un test de Soins. Quelle soit consciente ou non, la victime regagne 1 point de son bonus d'Endurance par jour.

Démons de givre

« Lorsque l'esprit du givre comprit qu'il avait perdu l'amour de la princesse, il fut pris de rage et tenta de la tuer. Mais Dazh fut plus rapide, le terrassa au moyen de sa lame et jeta sa dépouille sur terre. Cependant, l'esprit du givre n'était pas mort. Animé par une rage sanguinaire, il voulut alors abattre tous les enfants de Dazh. Ses griffes ont coûté la vie à nombre de nos enfants, et nous sommes condamnés à en perdre bien d'autres. »

— Baba Olna

En ville, le démon de givre passe pour un simple mythe, qui figure souvent dans les récits comme le grand ennemi de Dazh. Cependant, ce monstre est bien réel. Heureusement, il vit dans les congères du grand nord, certains savants s'imaginant même qu'il est lié à la neige, comme les hommes-arbres d'Athel Loren le sont à leur forêt. En raison de leur fourrure blanche, ces monstruosités aux ailes de chauve-souris sont invisibles dans le blizzard. Fort heureusement, ils ont tendance à hurler lorsque leurs yeux, sensibles à la chaleur, se posent sur un repas potentiel. Cet avertissement a valu à beaucoup de ne pas être éventrés par leurs griffes acérées, mais d'autres sont cloués sur place, comme paralysés par la fureur de ces monstres. Ceux qui survivent ne retournent généralement jamais dans le nord.

DÉMON DE GIVRE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
59	0	54 (5)	48 (4)	66	34	85	16

Compétences : Dissimulation (Ag +20), Esquive (Ag), Perception (Int +20)
Talents : Coups puissants, Parade éclair
Traits : Armes naturelles (griffes), Effrayant, Fureur de l'hiver, Lacération, Lévitation, Sang de glace, Sans peur, Vision nocturne

Combat

Attaques : 3 ; **Mouvement :** 6, lévitation 9 ; **points de Blessures :** 34
Armes : griffes (1d10+6 ; percutante, perforante)
Perspective d'Éradication : Difficile

Fureur de l'hiver

Le démon de givre vole sur un véritable tourbillon de glace tranchante. Tout individu se situant dans un rayon de 12 mètres du monstre subit un malus de –10 en Capacité de Combat, Capacité de Tir et Agilité en raison de la glace aveuglante et des vents qui l'accompagnent.

Lacération

Les armes naturelles du démon de givre sont si acérées qu'elles ont les attributs percutante et perforante.

Sang de glace

Les démons de givre occupent le grand nord et sont immunisés contre le froid, ce qui inclut les effets de froid magiques.



Élans de l'oblast

« Un cuisseau pour moi, un cuisseau pour toi, un cuisseau pour l'hiver, un cuisseau pour l'Ours. »

— Proverbe de l'oblast

« Le régime du paysan kislevite prend la forme de poisson, de tubercules et de viande d'élan de l'oblast. Le régime de l'ours kislevite prend la forme de poisson, de tubercules et d'élans de l'oblast. Pas étonnant que ces gens soient aussi proches des animaux. »

— Frère Begel, Mes Voyages au Kislev

En plus de l'ours et du poney de la steppe, l'élan de l'oblast (ou élan des glaces) est l'un des trois animaux vitaux à l'équilibre de la vie dans la stanitsa. Cet animal ressemble au cerf de l'Empire, mais il est plus imposant et a des bois plus grands. Les spécimens sauvages sont chassés pour leur viande, mais ce sont des proies insaisissables, leur traque s'étalant parfois sur des semaines entières. Dans certaines stanitsy, ils sont domestiqués ; on les charge alors de tirer traîneaux, charrues et roues, mais il leur arrive aussi de faire office de bêtes de somme. On notera que leur lait fermenté sert à produire le koumiss. Leur cuir permet de fabriquer vêtements et sacs, alors que leurs os sont utiles dans la confection de pipes, flûtes et tambours, et que leurs intestins produisent de longs boyaux aux propriétés élastiques. Les usages de l'élan sont sans fin et leurs applications sont multiples dans la stanitsa. Les Gospodars sont connus pour chasser cet animal par pur plaisir, une pratique barbare aux yeux des Ungols.

ÉLAN DE L'OBLAST

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	0	36 (3)	40 (4)	30	6	12	0

Compétences : Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag), Perception (Int +20)
Traits : Armes naturelles (bois, sabots), Sens aiguisés

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 6 ; **points de Blessures :** 18
Armes : bois et sabots (1d10+3)
Perspective d'Éradication : Facile

Indrika

« Quand l'indrika rugit, le ciel tombe. Quand l'indrika frappe du pied, la terre tremble. Et lorsque l'indrika meurt, la terre meurt elle aussi. »

— Baba Olna

« C'est une sorte d'hybride de cheval, de cerf, de yak et de dragon-ogre, à ce que j'en sais. Une seule chose est sûre, bouchez-vous les oreilles lorsqu'il mugit car il fait plus de bruit qu'un canon et lorsque nous l'avons entendu dans ces montagnes gelées, j'ai bien cru que le ciel allait nous tomber sur la tête. »

— Frère Begel, Mes Voyages au Kislev

Les indrika sont des créatures des montagnes enneigées du nord-est. Ils ressemblent à de grands chevaux sauvages aux larges pattes recouverts d'une laine broussailleuse. Leurs sabots aux allures de raquettes leur permettent d'avancer à un bon rythme sur la neige épaisse et de garder l'équilibre dans les montagnes, mais ils jouent aussi un rôle beaucoup plus étrange.

L'indrika est capable de se cabrer et de frapper le sol de ses pattes antérieures, créant ainsi de fortes vibrations. En même temps, il gonfle son poitrail, ouvre la gueule et pousse un cri de baryton. Le fruit des vibrations, du mugissement et de l'écho qui se répercute dans les vallées explique qu'on entende le cri sourd et prolongé à plus de 30 km à la ronde. Les indrika y ont recours pour communiquer et créer des avalanches. Ils sont assez intelligents pour comprendre que de petites avalanches déclenchées à intervalles réguliers évitent les plus graves, celles qui arrachent les arbres sur lesquels poussent la mousse et le lichen dont ils se nourrissent. Les tribus ungols les voient donc comme les gardiens des montagnes et autres animaux qui y vivent. Toutefois, quand ils sont courroucés ou effrayés, ils peuvent provoquer de véritables catastrophes.

INDRIKA

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24	0	45 (4)	48 (4)	22	14	20	18

Compétences : Expression artistique (chant) (Soc +10), Perception (Int), Pistage (Int)
Traits : Armes naturelles (sabots), Avalanche, Mugissement assourdissant, Piétinement, Sens aiguisés






Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 6 ; **points de Blessures :** 18
Armure : fourrure épaisse (tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1)
Armes : sabots (1d10+4)
Perspective d'Éradication : Moyenne

Avalanche
S'il est mesure de trouver le bon endroit, puis de frapper le sol et de mugir pendant 1 minute, l'indrika peut provoquer une avalanche sur une pente montagneuse située dans un rayon de 1,5 km. S'il vise un point précis, l'avalanche l'atteint en 1d10 rounds. Ceux qui sont pris dans la coulée (large de 50 mètres) d'une avalanche subissent 1d10+8 points de dégâts (qui ne tiennent pas compte de l'armure) et se retrouvent à 1d10+10 mètres de leur position d'origine, ensevelis sous 1d10+1 x 30 cm de neige. S'ils sont conscients, ils peuvent s'en sortir en dégageant 30 cm toutes les 5 minutes (voire moins s'ils disposent d'outils), mais ils doivent commencer par réussir un test d'Intelligence pour creuser dans la bonne direction. Asphyxie, froid et hypothermie sont autant de complications…

Mugissement assourdissant
Au moyen d'une action complète, l'indrika est capable de se cabrer et de mugir en direction de ses adversaires. Toute créature située dans un rayon de 20 mètres doit alors réussir un test d'Endurance sous peine d'être assourdie pendant 1d10 heures. Les victimes doivent également réussir un test de Force Mentale sous peine d'être assommées pendant 1 round. Se boucher les oreilles à l'aide de cire ou de coton offre une protection parfaite, mais seulement si cela rend l'intéressé complètement sourd.

Piétinement
Au moyen d'une action complète, l'indrika se cabre et frappe à l'aide de ses sabots antérieurs. Cela confère à ses Armes naturelles l'attribut percutante.

Oiseaux de feu

« Je me fous que ce piaf soit sacré ! Cette fichue tente est en train de brûler ! »

— Kassel, mercenaire de l'Empire

« Une sorte de faisan, en plus joli ; un oiseau envoûtant au plumage magnifique. »

— Frère Begel, Mes Voyages au Kislev

Les oiseaux de feu ont le même nom que les messagers de Dazh à la queue embrasée et chacun s'accorde à dire qu'ils descendent de ces mythiques cousins. Du coup, ces faisans au pelage étincelant passent pour des oiseaux sacrés aux yeux de Dazh, si bien qu'il est de mauvais ton de s'attaquer à eux, notamment lorsqu'un prêtre traîne dans les parages. Cette superstition a permis à ces volatiles de survivre malgré leurs habitudes exaspérantes. Le mâle construit un nid en vue d'attirer une femelle et se débarrasse de la neige en y mettant des charbons ardents récupérés dans les feux de camp des voyageurs. Quiconque campe au début du printemps aura donc des chances de trouver au réveil une poignée d'oiseaux de feu grattant les braises, une activité qui coûte généralement cher au matériel rangé non loin.

OISEAU DE FEU

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
14	26	8 (0)	11 (1)	26	6	10	12

Talents : Maîtrise (armes de jet)
Traits : Ininflammable, Lance-braises, Vol

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 2/vol 6 ; **points de Blessures :** 5
Armes : bec (1d10–4), braises (1d10+2)
Perspective d'Éradication : Très facile

Ininflammable
Les plumes dorées de l'oiseau de feu sont ininflammables et résistent bien à la chaleur. L'animal réduit donc les dégâts de feu ordinaires qu'il subit de 9. En revanche, les flammes magiques l'affectent tout à fait normalement.

Lance-braises
Quand on croise sa route, l'oiseau de feu a 50 % de chances d'avoir un charbon ardent dans le bec ou les serres. Il le jette sur toute créature menaçante au moyen d'un test de Capacité de Tir. Un coup au but inflige 1d10+2 points de dégâts de feu. En cas d'échec, la braise tombe là où le MJ le veut bien, un objet inflammable étant bien évidemment plus amusant…

Ours

« L'ours et moi ne faisons qu'un ; l'ours et le Kislev ne font qu'un. Se dresser en travers de mon chemin revient à combattre la terre en personne, mais aussi les peuples qui y vivent et Père Ours lui-même. »

— Tsar Boris Ursun, lors de la bataille du fleuve Noir

« L'énorme animal se mit à me renifler, me posa une patte sur l'épaule et me donna une tape dans la poitrine comme si nous étions les meilleurs amis du monde. Je pris la peine de plonger mon regard dans le sien, nos faces n'étant séparées que de quelques centimètres, et ce sont les yeux d'un homme que je vis, pas ceux d'un animal sauvage. Peut-être est-il vrai que les courageux fils d'Ursun reviennent à la vie sous les traits d'ours. À moins que nous autres, les hommes, soyons plus proches des animaux que nous voulons bien le croire. »

— Frère Begel, Mes Voyages au Kislev

L'ours est de loin l'animal le plus important aux yeux des Kislevites. Il n'est pas que le symbole d'une terre, d'un dieu et d'un roi ; et son image n'est pas qu'une figure de ralliement pour les armées et les fiers citoyens. L'ours partage la vie et les luttes des peuples de l'oblast. Quand l'hiver est rude, lui aussi est affamé, et quand le printemps revient, lui aussi emmène ses petits à la rivière pour jouer. Lorsque vient l'été, il leur apprend à chasser, et chasse comme les hommes. La seule différence, c'est que l'ours chasse l'homme, et que l'homme chasse l'ours. Malgré cela, l'ours n'est pas tant un ennemi qu'un solide concurrent. Rien ne vous empêche de vous méfier de lui et le chasser quand il sort de ses cavernes et forêts, mais lui aussi combattra pour protéger son antre, d'autant que lui aussi se méfie des armes à feu, armes blanches et armes de trait.

Les Kislevites connaissent trois espèces d'ours.

NOUVEAU TALENT : ÉTREINTE DE L'OURS

Votre masse et votre force vous permettent d'immobiliser des adversaires de grande taille. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de prise, et d'un bonus total de +20 aux tests visant à maintenir votre prise et à blesser votre adversaire. Enfin, votre bonus de Force augmente de 1 dans le cadre des dégâts infligés lors d'une prise.






Ours commun

L'ours commun, ou ours du sud, correspond à l'espèce qui vit dans le nord de l'Empire. Malgré ses 2,10 m lorsqu'il se redresse, cet animal imposant à la fourrure brune est le moins dangereux.

OURS COMMUN

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	0	52 (5)	47 (4)	25	10	25	0

Compétences : Natation (For), Perception (Int)
Talents : Coups précis, Coups puissants, Étreinte de l'ours
Traits : Armes naturelles (griffes), Sens aiguisés, Troublant

Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 20
Armes : griffes (1d10+6)
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Ours des cavernes

Les ours des cavernes, ou ours des montagnes, sont plus grands, plus forts et ont une fourrure tachetée de gris. Contrairement à leurs cousins des forêts, ce sont des carnivores violents qui ont un sens exacerbé de la notion de territoire. Du reste, de nombreux adages font allusion au mauvais caractère et au tempérament destructeur de cet animal.



OURS DES CAVERNES

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	0	56 (5)	49 (4)	28	10	30	0

Compétences : Escalade (F), Intimidation (F), Natation (For), Perception (Int), Pistage (Int)
Talents : Coups précis, Coups puissants, Étreinte de l'ours
Traits : Armes naturelles (griffes), Sens aiguisés, Troublant

Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 24
Armes : griffes (1d10+6)
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Ours des glaces

Enfin, dans le grand nord vit le gigantesque ours des glaces. Cet animal dispose d'une fourrure blanche qui le rend quasiment invisible dans la toundra. C'est un mangeur d'hommes qui sent ses proies à des kilomètres. Traquer et tuer un tel ours est un véritable exploit, mais le domestiquer, comme le fit Boris Ursus, est un acte de légende.

OURS DES GLACES

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	0	59 (5)	53 (5)	30	12	35	0

Compétences : Dissimulation (Int +20), Escalade (F), Intimidation (F +10), Natation (For), Perception (Int +10), Pistage (Int)
Talents : Coups précis, Coups puissants, Étreinte de l'ours, Frénésie
Traits : Armes naturelles (griffes), Effrayant, Sens aiguisés, Troublant

Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 28
Armes : griffes (1d10+6)
Perspective d'Éradication : Difficile

Pinceurs

« Ferme la porte et verrouille-la
Ou les pinceurs viendront te mordre là !
Reste au lit toute la nuit
Et tu ne seras pas cuit ! »

— Poème d'enfant

« J'ai entendu parler d'autres créatures dans le sud, les vers cérébraux et les mouches des marais, qui pondent leurs œufs sous la peau. Je vous garantis que ces blasphèmes ailés en font de même et profitent de notre sang pour réchauffer leurs petits. Être le berceau d'un démon, quelle horreur ! »

— Doktor Vilya Yevilnovich, maître bestarius, université de Kislev

Selon les contes populaires, ces minuscules esprits espiègles vous pincent les joues, vous râpent les mains et vous causent des engelures aux articulations durant les froides journées d'hiver. Il est vrai qu'ils pincent les joues et les mains, d'autant que ces



esprits follets de quelques centimètres se nourrissent de sang humain. Habituellement, au premier coup de dents, leurs victimes les balayent du revers de la main, mais une personne endormie ou prise dans la neige ne les remarquera sans doute même pas. Quand on ne les en empêche pas, ils pondent même leurs œufs cristallins dans les veines de leurs victimes. Alors que les petits grandissent, ils gèlent le sang, si bien que le membre affecté prend une teinte noire et meurt avant que la créature se fraye un chemin pour en sortir. Nombre de jeunes Kislevites qui refusaient d'écouter leur mère ont ainsi perdu une main, une oreille ou le nez pour avoir passé trop de temps dehors, dans le froid.

PINCEUR

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	0	19 (1)	15 (1)	54	22	34	24

Compétences : Connaissances générales (elfes, Kislev) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag +20), Esquive (Ag), Langue (eltharin, kislevarin) (Int), Perception (Int +10), Pistage (Int), Survie (Int +20)
Talents : Camouflage rural, Fuite, Sens de l'orientation, Sixième sens
Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Lévitation, Morsure noircie, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 2, lévitation 9 ; **points de Blessures :** 6
Armure : cristaux de glace (tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1)
Armes : crocs et griffes (1d10+1)
Perspective d'Éradication : Facile

Morsure noircie

Si le pinceur passe au moins 1 minute à mordre sa victime, il s'accroupit sur la plaie et grogne en y pondant ses œufs. La cible a droit à un test de Perception Très facile (+30) pour sentir la morsure. Ce test est Facile (+20) dans le froid et Assez facile (+10) dans un froid extrême, mais si la cible dort, elle subit un malus de –20. Le rejeton du monstre ressort de la peau au bout de 1d10+2 jours, la victime remarquant que son extrémité noircit et s'engourdit à partir de la moitié de ce laps de temps (pour plus d'effets sur la perte de membres, reportez-vous à *WJDR*). Si des soins médicaux sont apportés avant que les pinceurs n'en sortent, un test de Soins Assez difficile (–20) permettra de retirer les larves avant que les dommages soient permanents. En cas d'échec (ou si le test n'est pas joué), l'appendice est perdu. S'il s'agit d'une main ou d'un pied, un test d'Endurance doit être réussi pour garder le membre modifié par le talent Chirurgie (comme dans le cas des coups critiques). Les autres parties du corps sont atrocement mutilées, ce qui pourra se traduire par un malus aux tests de Sociabilité (à la discrétion du MJ).

Reflets

« Il existe des esprits de la grange, du foyer, de l'arbre, du ruisseau. D'autres n'ont ni nom ni visage, si bien qu'ils adoptent ceux des individus qui croisent leur chemin. »

— Baba Olna

Le Kislev est une nation hantée, pleine de fantômes et d'esprits qui n'ont qu'une seule idée en tête : évoluer parmi les vivants. Les reflets volent l'image de ceux qu'ils rencontrent, vivants ou morts, puis entrent dans leur vie. Ils préfèrent les morts car ils se nourrissent d'émotions intenses, sans compter que cela évite d'être dénoncé par l'original. Ceux dont l'image est volée ne subissent pas d'effets négatifs et les reflets ne sont pas fondamentalement malveillants. Ils souhaitent simplement utiliser l'image de leur hôte aussi longtemps que possible et feront tout dans ce sens. Un reflet peut être repéré à la flamme qui brille dans ses yeux, qui renvoient la lumière comme s'il s'agissait d'un miroir. De même, le soleil révèle leur véritable nature, si bien qu'ils disparaissent à l'aube. Bien évidemment, l'aube tarde parfois pendant des semaines dans le grand nord, et de nombreux récits parlent des dégâts infligés par le séjour prolongé de reflets.

REFLET

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	28	42 (4)	30 (3)	32	31	40	38

Compétences : Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances générales (une au choix) (Int), Dissimulation (Ag), Langue (une au choix) (Int), Perception (Int), Pistage (Int)
Traits : Éthéré, Vision nocturne, Vol d'image

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 16
Armes : arme à une main (variable) (1d10+6)
Perspective d'Éradication : Moyenne

Éthéré

Une créature éthérée n'a ni consistance ni poids. Elle peut traverser les objets solides, y compris les murs et les portes. Cela ne lui confère cependant pas la faculté de voir à travers les objets solides. Une créature éthérée qui n'est que partiellement cachée à l'intérieur d'un objet bénéficie d'un bonus de +30 % aux tests de Dissimulation. Si tel est son désir, elle peut rester totalement silencieuse, sans se soumettre au moindre test de Déplacement silencieux. Les créatures éthérées sont également immunisées contre les armes normales, qui passent au travers de leur corps comme au travers de l'air. Les démons, les sorts, les autres créatures éthérées et tous les adversaires dotés d'armes magiques peuvent néanmoins les blesser normalement. Les créatures éthérées ne peuvent généralement pas affecter le monde des mortels, si bien qu'elles sont incapables de blesser les adversaires qui ne sont pas éthérés eux-mêmes, à moins de posséder certains pouvoirs ou talents spéciaux. Toutefois, elles peuvent s'en prendre normalement aux créatures elles aussi dotées de ce trait.

Vol d'image

Quand un humain est situé dans un rayon de 12 mètres d'un reflet, ce dernier peut lui voler son image. Toutefois, ceux qui ont Sens de la magie ont droit à un test de Force Mentale Difficile (–20) pour résister à l'effet. En cas de succès, le reflet ne peut plus utiliser ce pouvoir contre cette personne. Lorsque le reflet vole une image, il prend l'apparence de la cible et perd aussitôt l'usage du trait Éthéré. Il peut redevenir Éthéré à volonté, mais perd alors son image et doit ensuite la voler à une autre personne. Quoi qu'il arrive, les reflets doivent recouvrer leur forme éthérée au lever du soleil (prenant alors la forme d'une silhouette de brume grisâtre) et ne peuvent pas voler d'image avant le crépuscule. Toutefois, ils peuvent voler autant d'images qu'ils le souhaitent durant la nuit, et rien ne les oblige à perdre leur image actuelle pour en voler une autre. Approcher une flamme équivalente à celle d'une torche à moins de 30 cm d'un tel monstre a pour effet de révéler sa nature fantomatique.

Trolls

« S'ils appellent ça le Pays des Trolls, ce n'est pas pour ses renards, mon garçon. »

— Vieux Yob, chasseur d'élan





« Au plus fort de la nuit, je me demande parfois si nous ne devrions pas nous montrer reconnaissants envers les trolls, car ils abattent sans doute autant de kyazaks que nous. Sans eux, notre terre tomberait peut-être même aux mains des maraudeurs du Chaos. Peut-être… Bon, il est tard et j'ai bu beaucoup trop de kvas. »

— Doktor Vilya Yevilnovich, maître bestarius, université de Kislev

Les trolls sont énormes, forts et totalement abrutis. Ils sévissent dans tout le Vieux Monde, mais ceux du Kislev sont les plus redoutables d'entre eux physiquement. Ces monstres se font de grosses massues à partir de blocs de pierre, mais ils attaquent aussi à coups de griffes et en vomissant littéralement sur leurs adversaires. Cette matière corrosive ramollit leur nourriture, ce qui explique qu'ils mangent tant. En fait, leur appétit n'a pas de limite si bien qu'il leur arrive de dévorer leur dernière proie tout en combattant la suivante. Le Kislev abrite de nombreuses espèces de trolls, mais seuls les trolls des glaces sont décrits ici. Pour plus de détails, reportez-vous au *Bestiaire du Vieux Monde*.

TROLL DES GLACES

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	15	52 (5)	49 (4)	22	18	27	10

Compétences : Escalade (F +10), Intimidation (F), Langue (gobelin, langage sombre) (Int), Perception (Int +10)
Talents : Maîtrise (armes lourdes)
Traits : Armes naturelles (griffes), Effrayant, Régénération, Sang de glace, Sans peur, Stupido, Vision nocturne, Vomi

Combat

Attaques : 3; **Mouvement :** 6; **points de Blessures :** 32
Armes : griffes (1d10+5) ou arme à deux mains (massue) (1d10+5 ; lente, percutante)
Perspective d'Éradication : Difficile

Régénération

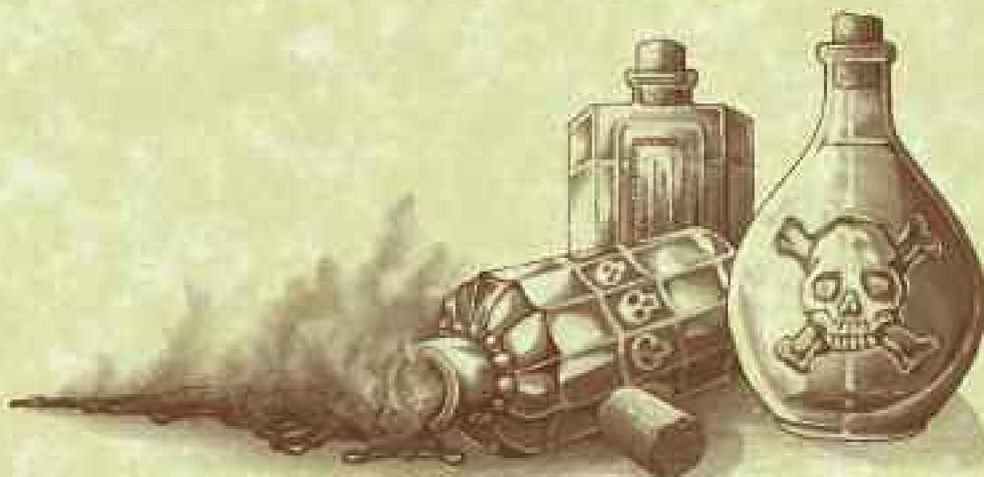
Au début de chacun de ses tours de jeu, un troll des glaces récupère 1d10 points de Blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent pas être régénérés. Ce pouvoir cesse d'agir si le troll meurt.

Stupido

Les trolls des glaces sont particulièrement stupides et oublient souvent ce qu'ils étaient en train de faire une seconde plus tôt. À chaque fois qu'un troll des glaces tombe sur quelque chose qui risque de le distraire, tel qu'un cadavre frais prêt à être dévoré ou une odeur particulièrement immonde, donc intéressante, il doit réussir un test d'Intelligence sous peine d'arrêter ce qu'il était en train de faire pour se consacrer à sa nouvelle tâche (dans les exemples ci-dessus, manger la dépouille et trouver la source de l'odeur). Si le troll est en plein combat, il a moins de chances d'être distrait et le test est alors Facile (+20 %).

Vomi

Les trolls des glaces peuvent vomir sur leurs adversaires au corps à corps au moyen d'une action complète, régurgitant des fluides digestifs méphitiques et corrosifs tout à fait indescriptibles. Cette attaque de vomi touche automatiquement sa cible et inflige 1d10+5 points de dégâts (qui ignorent les points d'Armure). Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer.





Déjà mort

Le crissement de ses pas lourds résonnait derrière lui, leur écho rebondissant sur les façades des bâtiments étroits qui dominaient la vieille ville. Il appuyait avec force les talons sur les pavés : les cinq centimètres de neige rendaient les déplacements à pied dangereux, et il ne voulait pas risquer de glisser. Une fois son manteau trempé, il aurait été gelé avant la fin de la nuit. À chaque coup de talon martelant le sol, une litanie de haine emplissait son esprit.

Crunch. *Maudit*. Crunch. *Maudit*. Crunch. *Maudit. Maudit Kislev*. Crunch. *Maudit climat*. Crunch. *Maudite neige, que les démons l'emportent, qui arrive à s'infiltrer à travers quatre paires de chaussettes de laine à chaque pas. Malédiction. Malédiction. Malédiction.*

Cela faisait deux, non, trois ans maintenant qu'il était venu dans le nord pour chercher fortune dans la Vide Contrée. Cela semblait une excellente idée alors : un endroit sauvage où la loi avait encore moins de prise, où le mandat d'arrêt qui portait son nom ne voulait plus rien dire et où il n'y avait pas d'agent du guet qui s'ennuyait assez pour en rédiger un nouveau. Un pays de soldats, de marchands, de buveurs et d'hommes des bois. Le pays des secondes chances. Le pays idéal pour que des voyous comme lui et son partenaire, Huss, prennent un nouveau départ : pas de casier, pas d'ennemis, pas d'histoire.

Huss était mort aujourd'hui. Ulle avait découvert son cadavre flottant sous une jetée, les yeux arrachés et tous les doigts coupés. Il s'était renseigné autour de lui au sujet des gangs et autres hors-la-loi, mais les gens s'étaient contentés de murmurer un seul mot, « *tchékiste* », avant de replonger le nez dans leur kvas. Ulle avait alors quitté la capitale et s'était dirigé vers le nord et Praag, où l'on disait que le bras de la tsarine ne s'étendait pas avec autant de vigueur. Il n'était pas sûr qu'ils en avaient après lui pour autant. Les tchékistes n'avaient apparemment pas besoin de crime pour appliquer leurs châtiments.

Mais l'enfer de Praag était encore pire que celui de Kislev, avec ses habitants pauvres à en crever, ravagés par la guerre, et ses rues autant envahies par la souillure du Chaos que par la neige. Mais il n'avait pas assez d'argent pour partir. Aucun voyageur en partance pour le sud n'avait besoin d'un palefrenier aux bras maigrelets, et il aurait préféré se damner plutôt que de s'aventurer seul dans l'oblast. Cela aurait signé son arrêt de mort : s'il avait échappé aux trolls, il aurait eu affaire aux fous furieux qui étaient heureux de vivre dans ce piège mortel. Au moins, à Praag, il était à l'abri de la mort, sinon du reste. La verrue sur son dos l'avait démangé et s'était mise à saigner quand il l'avait grattée, et ensuite, elle s'était transformée en une excroissance charnue. Et elle avait grossi et grossi encore, jusqu'à ce qu'il lui pousse un ongle et une articulation. Il n'avait pas de miroir pour l'observer, mais il n'en avait pas besoin. C'était l'annulaire de Huss, celui qui portait encore la cicatrice de la morsure de rat. Il y en avait trois maintenant, qui le démangeaient si fort qu'il devait parfois s'arrêter dans la rue pour se frotter contre un mur de pierre jusqu'à ce qu'il sente quelque chose éclater et lui dégouliner dans le dos, sous toutes les couches de guenilles.

Peut-être que le seul avantage de Praag était le froid permanent. Un froid qui vous pénétrait jusqu'à la moelle. Dans un tel climat, personne ne remarquait un homme qui portait toujours un manteau, même s'il ne le protégeait pas du froid. Ulle ne se souvenait pas de la dernière fois qu'il avait connu la chaleur. Aujourd'hui, il portait trois maillots de corps, un gilet de cuir, une veste en laine et le manteau qu'il avait pris aux streltsi, le tout rembourré de paille et de chiffons, en vain. Le froid s'immisçait et s'infiltrait, et le vent rentrait partout, pénétrant même le bois et la pierre. La chaleur, le confort, il les avait oubliés. Et il avait aussi oublié tout le reste. Tout, sauf la haine.

À Middenheim, on disait qu'il fallait être fou pour détrousser un prêtre. C'était stupide de s'en prendre à un homme qui parlait si souvent aux dieux et dont les prières de vengeance seraient sans nul doute exaucées. Mais c'était dans un autre pays, sous les yeux d'autres dieux. Les dieux du Kislev n'étaient pas de vrais dieux, il le savait. C'étaient des ombres et des démons, cruels et brutaux même envers leurs fidèles, se raillant de ceux qu'ils livraient en pâture aux caprices du destin. Ces gens-là adoraient le feu parce que c'était la seule chose capable d'éloigner le froid. Il savait ce que c'était que d'avoir besoin du feu comme on désirait une femme ou un morceau de mandragore, et cela suffisait à justifier que n'importe qui le vénère. Quant au reste, ce n'étaient que des histoires.

Ainsi, c'est d'un pas sans peur qu'il se rendait à la maison de Lobka. Un prêtre, il le savait, et un prêtre fou si l'on en croyait tout ce qui se disait à son sujet, assez dément pour sortir du lot même dans un asile d'aliénés comme Praag. Assez riche pour qu'on remarque sa démence, peut-être. Riche, il l'était, car cet homme gaspillait son bel et bon argent pour de la boue. Ulle s'était vu récompenser d'une pièce d'argent pour le seau de terreau qu'il y avait amené la semaine dernière, et en remontant le long des doigts du vieux prêtre, son regard avait été accroché par l'éclat de l'or et des joyaux. Riche, en effet, mais ni sous bonne garde comme les druzhinas ni paranoïaque comme les marchands. Le vieux prêtre était protégé par son statut d'homme d'Église et sa réputation d'aliéné. Dans la ville de Praag où régnait la folie, seul un pire fou aurait tenté de voler ceux dont la démence était si éclatante.

Peut-être suis-je fou, pensa Ulle, mais moins que n'importe lequel des hommes de cette cité, parce que je vais m'en sortir. Il lui avait fallu des mois, mais cette nuit, c'était la bonne. Le prêtre était la cible idéale : gros bénéfices, petits risques. Le moment était bien choisi : les quelques agents du guet étaient rentrés pour la nuit aux premiers signes de gel et les rues étaient vides bien que le soleil de minuit brillât encore, reflété par la neige et produisant une éblouissante clarté. La méthode était bonne : il avait étudié, il avait observé, il avait pris son

temps, maîtrisé ses adversaires, rassemblé ses outils. Ce soir, il n'y aurait pas d'erreur. La haine chantait au fond de son cœur, lui promettant la victoire et lui conférant une irrésistible force.

Quand la maison de Lobka apparut, il commença à courir, le pas toujours lourd, toujours nerveux à cause de la neige glissante, mais désespéré, progressant comme s'il avait barboté dans la boue. Il faisait toujours clair, une clarté surnaturelle, et une fois enfoncé dans la ruelle, près de la porte, il ne serait pas moins visible que là, dans la rue, mais il n'y courait pas pour échapper aux regards. Il se précipitait dans la ruelle parce qu'une fois arrivé là, il serait à l'abri de ce vent qui fouaillait les grandes artères. L'espace d'un instant, la légère montée de température lui rappela la chaleur. Une vague de relaxation déferla dans son corps comme si le fait d'avoir échappé au vent avait ouvert une vanne à l'intérieur de lui. Ensuite, le froid revint, et avec lui son objectif et sa haine.

Il était temps d'y aller.

Lentement, précautionneusement, il retira le gant de sa main gauche du bout des dents, mordant dans la laine quand un peu de peau vint avec. Il secoua ses doigts d'un air amer, remarquant une fois encore le tribut qu'il avait dû payer à Praag : le vide qui remplaçait son auriculaire et son annulaire. Les pinceurs les avaient emportés l'hiver dernier en même temps que la moitié de ses orteils. Il était presque mort de faim cette année-là, il avait failli y rester. Et pourtant, les hallucinations provoquées par la famine avaient été une bénédiction au bout du compte : il avait passé la majeure partie de l'hiver à errer dans un rêve semi-conscient. Aujourd'hui, il ne pouvait pas compter sur un tel réconfort. Avec ses trois doigts restants, il retira le gant de sa main droite. Il sentit encore un instant le vestige de chaleur du gant avant que le froid ne lui brûle la peau comme un millier de clous. Mais il ne pouvait s'arrêter. Il chercha dans son manteau, sous la veste, sous le gilet, et sous tous ses maillots, là où le paquet bordé de fourrure était collé à sa peau en sueur. Il le retira, laissant sous ses couches protectrices une blessure suppurante, l'air froid s'infiltrant partout. De la main gauche, il reboutonna son manteau. De la droite, il posa son paquet sur le rebord d'une fenêtre et commença à déplier le cuir bordé de fourrure, méthodiquement, prudemment, religieusement.

Il n'avait jamais tué avant de venir au Kislev. Mais il avait dû tuer pour ça.

C'était un pistolet Bokha à canon long, du genre de ceux qu'utilisaient les streltsi. Quasiment neuf, en parfait état, poli, huilé et chargé.

Il avait environ cinq minutes avant que l'huile ne commence à figer, et peut-être moitié moins de temps avant que la poudre ne soit trop dure pour s'enflammer au premier coup de feu. Il était temps d'y aller.

Le domestique qui ouvrit la porte était insignifiant : d'un bond, Ulle se lança contre lui, ignorant l'atroce douleur qui le parcourut quand il força ses muscles gelés à agir. Levant le pistolet, il chargea en direction du garde au pied des escaliers. L'homme tira son épée, mais quand il l'eut sortie, le canon était contre son front et il tomba à la renverse sur les marches. Ulle aperçut un mouvement du coin de l'œil, se tourna et tira par réflexe. Le deuxième garde resta figé un instant, portant les mains au trou noir dans sa poitrine, avant de tomber à genoux. Un pistolet pouvait servir à deux choses, Ulle ne l'ignorait pas : tirer et intimider. Il prit le pistolet par le canon et en abattit la crosse sur le crâne de l'homme affalé sur les marches.

Il saisit la ceinture du garde, s'emparant de l'épée et de l'arbalète, mais une énorme masse s'abattit sur son dos. Il laissa échapper l'épée.

Un bras épais s'enroula autour de sa gorge. Une lame venait de la direction opposée. Il projeta sa main vers elle, offrant sa chair en sacrifice à l'acier affamé afin d'attraper le poignet. Le sang chaud grésilla au contact de la lame glacée.

Ulle jeta la tête en arrière, l'écrasant dans ce qu'il espérait être le nez de son assaillant. Il eut l'impression de l'avoir touché car la pression sur son cou se relâcha un instant. Il se plia alors en avant, déséquilibrant l'homme qui l'étranglait, et se leva ensuite des escaliers. Il laissa tomber l'arbalète et saisit le bras de l'homme autour de sa gorge pour s'y agripper. Ensuite, il bondit en arrière.

Ulle était un homme de bonne taille et le sol était fait de roche dure. L'impact arracha un grognement à son adversaire et Ulle jeta de nouveau la tête en arrière. Le coup fut si rude que sa vue se brouilla un instant, sa tête semblant tanguer d'avant en arrière comme un bateau dans la tempête. Mais il n'avait pas besoin de voir. Il donna un nouveau coup de tête et cette fois, il fut étourdi par la douleur l'espace d'une seconde. Et cela suffit. Quand il reprit ses esprits, son cou était libre et rien ne poussait plus la lame dans sa main. Le crâne fracassé de l'homme avait laissé un motif en étoile écarlate sur le sol désormais saupoudré de neige. Ulle resta étendu un instant pour reprendre son souffle, la tête résonnant comme la cloche d'une église.

Trois gardes. Trois. Ce n'était pas ce qu'il avait compté. Le domestique, réalisa-t-il, n'en était pas un. Un autre garde du corps. Sous couverture. Peut-être le prêtre n'était-il pas aussi fou que tout le monde le disait. Peut-être savait-il l'aubaine qu'il représentait pour un voleur.

Une porte s'ouvrit à la volée et un autre garde entra, le pistolet levé. Il s'arrêta pour viser. La main d'Ulle se porta à l'arbalète, mais elle était tombée trop loin. Pris de panique, il donna un coup de pied désespéré, heurtant brutalement la balustrade de la cheville. La gâchette se détendit et le carreau fila sur le sol. Le tireur tressaillit. Son coup de feu partit vers le haut. L'instant d'après, Ulle avait déjà l'épée au poing, et l'adrénaline le rendait vif comme l'éclair. La haine aussi. Il abandonna le cadavre sur ceux de ses camarades et gravit les marches en courant. Un moment plus tard, il redescendait précipitamment et passait la porte à toutes jambes. Il prit une poignée de neige dans la rue et la tassa sur l'entaille sanglante de sa main. Quand il fut remonté et eut atteint le premier palier, la chair était complètement engourdie.



Pas le temps de recharger : les deux coups de feu avaient sans doute réveillé toute la rue, sans parler des habitants de la maison. Même dans cette ville, les agents du guet allaient se déplacer. Des bougies brûlaient aux fenêtres. Le prêtre était réveillé, occupé à travailler, et peut-être qu'il s'enfuyait déjà ou se cachait, à moins qu'il préparât un piège. Mais un pistolet ne servait pas seulement à tirer.

Le prêtre l'attendait derrière son bureau, brandissant une hache de bûcheron avec bravade. Une douzaine de chandelles illuminaient la pièce qui occupait la totalité du dernier étage. Les étagères étaient remplies de livres et d'autres curiosités. Des bouteilles, des bocaux et diverses autres choses étaient empilés dans les coins, dansant dans la lueur des flammes. Il sentit une odeur d'acide et d'océan. Ulle leva son pistolet et ne prononça que deux mots :

— Ton or.

Le prêtre secoua la tête.

— Non, dit-il, l'air inquiet mais pas effrayé. Pas encore.

Ulle se rapprocha, armant son pistolet et visant mieux.

— Tes anneaux. Ta bourse. Maintenant. Mais le prêtre ne fit pas un geste. Ulle commença à bouillonner de rage. MAINTENANT ! hurla-t-il en agitant le pistolet sous le nez de l'idiot. As-tu perdu l'esprit ? Ne crains-tu pas la mort ?

Le prêtre le regarda alors droit dans les yeux avec une expression qui ressemblait à de la compassion.

— Nous sommes au Kislev, mon fils. Nous sommes déjà morts, tous, jusqu'au dernier. Et toi en particulier.

Le prêtre jeta un œil derrière Ulle et une ombre située de l'autre côté de la pièce s'approcha peu à peu. Un instant, elle ressembla à une silhouette surgie d'un rêve à demi oublié, au souvenir d'un profil qui reviendrait soudain à la mémoire, tandis que l'ombre et la forme se cristallisaient en une apparence humanoïde. L'odeur de la boue et de l'argile lui fit monter les larmes aux yeux. Il cligna des yeux pour les en chasser, trop fasciné pour détourner le regard, trop terrifié pour crier.

Une fois, quand il était gamin, les petites brutes du voisinage l'avaient jeté dans le canal et l'y avaient maintenu jusqu'à ce qu'il s'étouffe dans la boue. Ce souvenir lui transperça le cerveau quand il eut l'impression que la terre grasse et fétide lui emplissait de nouveau la gorge et les joues. Une main froide et dure le saisit par le bras et le souleva comme un bébé. La vitesse à laquelle il traversa les airs était inconcevable : il entendit juste le rugissement du verre qui explosait et le choc sourd de son corps heurtant la neige en contrebas.

Il sentit que quelque chose d'horrible arrivait à sa mâchoire, pendant comme un morceau de chair d'un doigt entaillé. Il tenta de cracher la boue, mais c'était comme d'essayer de saisir une flamme. Il parvint pourtant tant bien que mal à se remettre debout. Il restait assez de haine en lui pour ça. De la haine pour le Kislev. De la haine pour ce stupide prêtre. De la haine pour la noire sorcellerie, quelle que soit son origine, qui lui avait fait tomber ce monstre dessus. Il leva les yeux. Une ombre noire se découpait dans la fenêtre fracassée au-dessus de lui. Les bougies étaient en train de brûler les rideaux. On aurait dit un cauchemar prenant forme.

Il leva son pistolet vide comme pour le forcer à reprendre vie et à tirer. Mais même s'il avait été chargé, la neige aurait déjà eu raison de la poudre, il le savait. Ses doigts dénudés seraient les prochaines victimes du froid. Il lui fallait s'enfuir, trouver la chaleur. Il vit du mouvement autour de lui, entendit des voix qui résonnaient dans ses oreilles remplies de glace. Le guet était arrivé. Il se demanda s'ils venaient pour lui ou pour le démon, là-haut. Il se demanda si cela avait une importance.

Il n'y eut pas de sommation. Il s'attendait à des hurlements lui intimant de se rendre, à l'évocation d'une arrestation, mais il n'y eut que ces représailles massives, et des balles lui déchirèrent la peau, répandant un sang noir. Quand il tomba, il leva les yeux et vit que le brouillard s'était dissipé. Il y avait là le Tambour et la Vierge, et Gnuthus le Bœuf. Cela lui rappela qu'il n'avait plus vu son signe, le Trait du Peintre, depuis qu'il était monté dans le nord. C'était un signe de l'Empire, invisible dans ce pays maudit. C'était quelque chose qu'il haïssait : ne pas arriver à voir ses étoiles. Il en éprouva de la haine. Et ensuite, il mourut.

***

Vingt-quatre heures plus tard, la terre s'ébranla et trembla dans le Sépulcre, et des poings et des pieds défoncèrent la terre et le gel. Un instant, Ulle se demanda comment les balles avaient fait pour simplement l'égratigner. Un instant, il fut heureux qu'ils l'aient enterré dans l'épais manteau de streltsi. Et ensuite il se rappela qu'il était au Kislev, et la haine l'envahit.

Il maudissait la neige, et le froid, et les gens. Il maudissait cette fichue glace dans les rues, crissant sous ses bottes. Crunch. Il maudissait le vent qui le transperçait et le brûlait. Crunch. Il maudissait cette ville qui se raillait de lui. Il maudissait le ciel dépourvu d'étoiles. Crunch. Il maudissait le monde.

Malédiction.

Malédiction.

Malédiction.



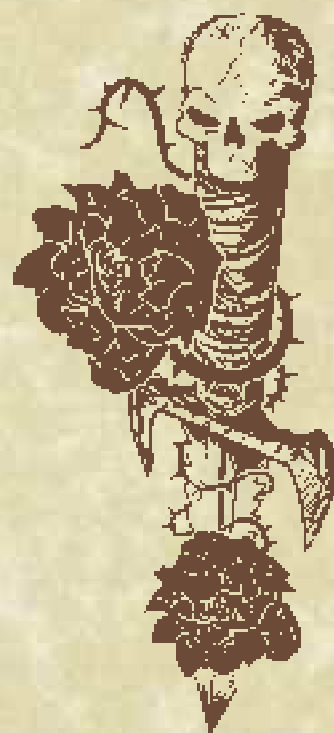


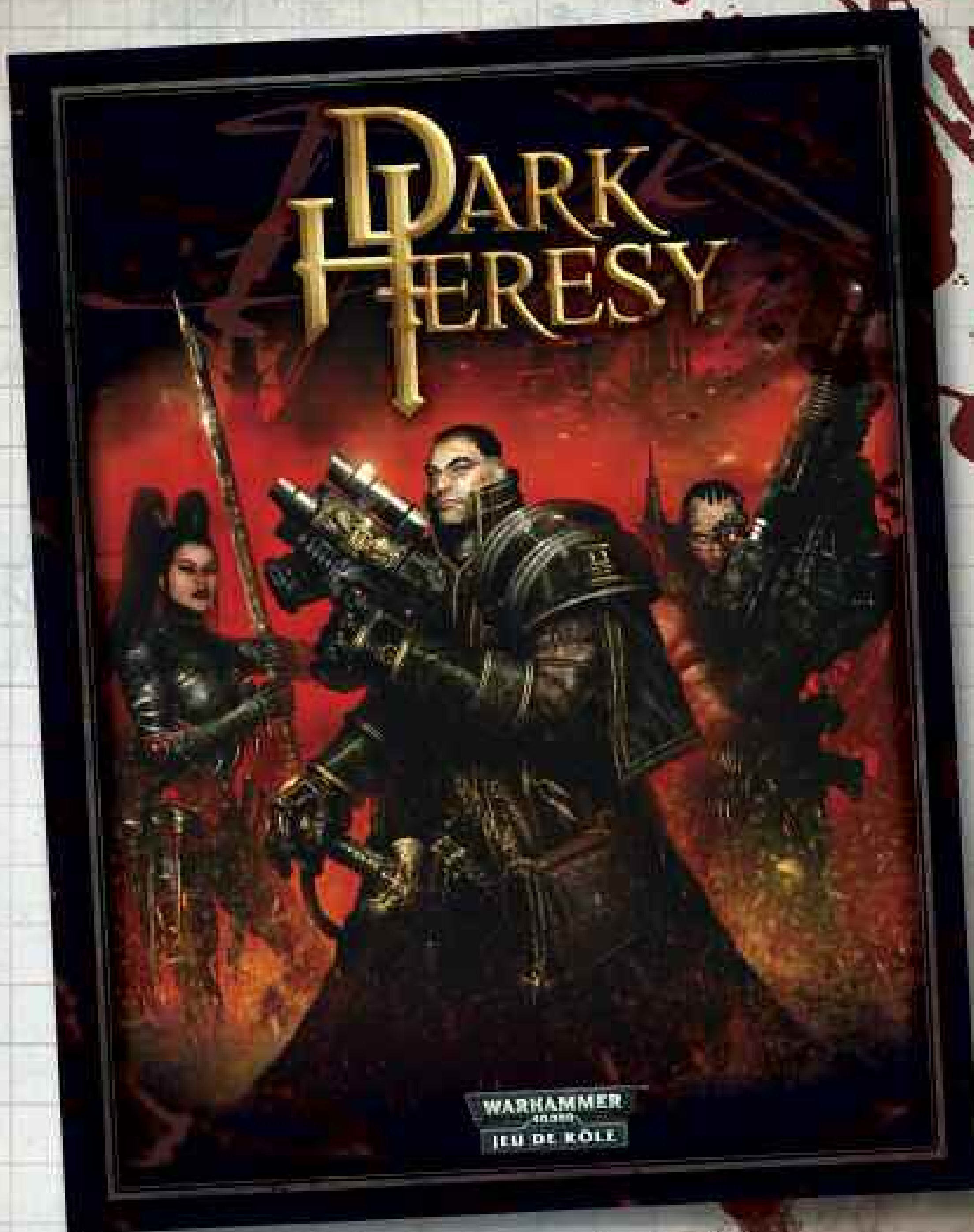



~ Index ~







REJOIGNEZ LES RANGS DE L'INQUISITION

Vous êtes un acolyte au service de l'Inquisition. Vous vous tenez en première ligne d'une grande guerre secrète, où votre devoir est de traquer la puanteur abjecte de l'hérésie, le vil xenos et l'influence perverse du Chaos. Vous marchez là où d'autres redoutent de s'aventurer, sur de distantes planètes, à l'intérieur de space hulks anciens et dans les profondeurs rebutantes des sous-ruches. Jamais vous ne recevrez les honneurs ni les récompenses matérielles. Mais si vous demeurez résolu dans votre mission, vos exploits seront murmurés à l'Empereur-Dieu de l'Humanité, qui connaîtra votre nom pour les millénaires à venir.

> « APRÈS PLUS DE 20 ANS D'ATTENTE, DÉCOUVREZ ENFIN LE PREMIER JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS DE WARHAMMER 40,000 »

DARK HERESY

Un système rapide de création de personnage vous permettant d'entrer en scène au plus vite, suivi de possibilités plus étendues grâce au système des carrières.

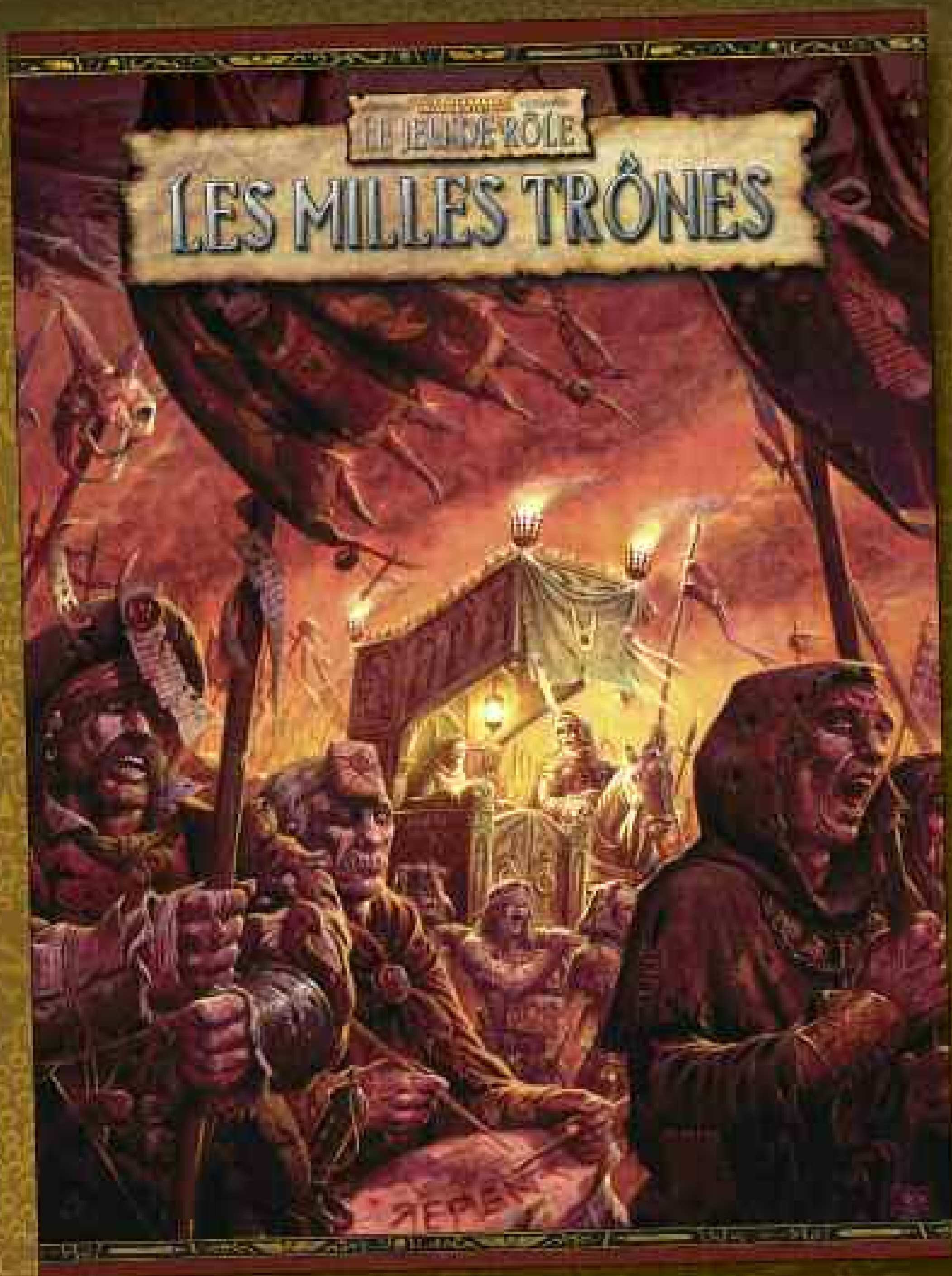
Des règles dynamiques pour tous les cas de figure, depuis les interactions sociales jusqu'aux combats effrénés, les psykers et leurs pouvoirs psychiques, la folie, la mutation.

La description complète du secteur Calixis, le décor officiel de DARK HERESY, signée par les auteurs à succès de l'univers Warhammer 40,000 Dan Abnett et Ben Counter.

Toute une galaxie d'armes pour équiper vos acolytes, du fusil laser au pistolet Inferno, de l'épée tronçonneuse aux lames énergétiques.

Une aventure d'introduction, pour plonger immédiatement vos joueurs au cœur de sombres événements.

WARHAMMER 40,000™
JEU DE RÔLE


Le Jeu de Rôle
Les Milles Trônes